GRAND AGES: MEDIEVAL
Exklusive Sneak Peek: So bewerten PC-Games-Leser das Strategiespiel

WINDOWS 10
Versteckte Tools & Tuning-Tipps

PC Games MAGAZIN
Wissen, was gespielt wird

MORTAL KOMBAT X
Die Testüberraschung des Jahres: Die blutrünstige Prügel-Action erscheint nun doch bei uns!

MAFIA 3
Ist das wirklich noch Mafia? Im ultrabrutalen dritten Teil kämpfen wir als farbiger Held gegen das organisierte Verbrechen! Mit Rückblick: Was macht eigentlich den Reiz von Mafia aus?

UNENDLICHE WEITEN
Großes Special auf sechs Seiten: Darum gehört Open-World- und Sandbox-Spielen die Zukunft!

ELEX
Erste Eindrücke zum Science-Fiction-Rollenspiel von Piranha Bytes

gamescom 2015
Großes Messe-Special auf über 30 Seiten: Alle Neuheiten, Virtual-Reality-Highlights und die wichtigsten Spiele der kommenden Monate im Überblick!

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

AUSGABE 277
09/15 | € 3,99
www.pcgames.de
Österreich € 4,50;
Schweiz sfr 7,00;
Luxemburg € 4,80



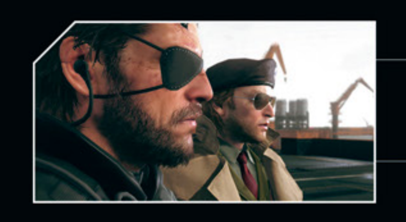
KONAMI

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

[1.9.2015]

KONAMI.JP/MGS5

























EDITORIAL

Ein echter Überraschungscoup!

Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Eine Messe ist das perfekte Umfeld für die Neuankündigung von Spielen. Das dachten sich unter anderem auch Blizzard, Piranha Bytes und 2k Games. Die kalifornischen Spezialisten für Online-Rollenspiele kündigten recht überraschend am Abend des zweiten Messetags die neue *World of Warcraft*-Erweiterung *Legion* an (Seite 33). Die deutschen Schöpfer von *Gothic* und *Risen* wollen mit *Elex* beweisen, dass sie auch mit einem Science-Fiction-Szenario umgehen können (ab Seite 24). Die wichtigste und überraschendste Ankündigung war jedoch *Mafia 3*, das wirklich niemand auf der Rechnung hatte. Wir durften uns das Spiel schon vor Messebeginn anschauen und waren so angetan vom Verbrecherepos, dass wir den Titel spontan zum Hauptthema erkoren haben. Ab Seite 14 findet ihr unsere exklusiven Spieleindrücke zu Teil 3 und einen Rückblick auf die beiden exzellenten Vorgänger und deren Vorzüge.

So viel zu den wichtigsten Neuankündigungen der Gamescom. Dass es nicht noch mehr geworden sind, liegt wohl daran, dass die E3 in Los Angeles und die Messe in Köln in diesem Jahr terminlich sehr nahe beieinander lagen. Da kann man schon froh sein, wenn nicht bei jedem zweiten Titel dieselben Inhalte gezeigt werden. Alles, was ihr über die Topspiele der kommenden Monate wissen müsst, findet ihr in unserer umfangreichen Gamescom-Strecke, unter anderem mit dem mörderisch guten *Dark Souls 3* und dem wieder aus der Versenkung aufgetauchten *Homefront: The Revolution*. Dazu kommen einige kleinere Updates zu weiteren aktuellen Titeln ab Seite 32.

Auch wenn die Gamescom und das Drumherum die bestimmenden Themen in dieser Ausgabe sind, kann sich der Testbereich durchaus sehen lassen. Unser Langzeit-Test zur *Heavensward*-Erweiterung des Online-Rollenspiels *Final Fantasy XIV* verrät euch, wie spaßig die neuen Inhalte wirklich sind. Spaß ist das perfekte Stichwort für den schnellen Racing-Fußball-Mix *Rocket League*, der eine verdiente 90er-Wertung abgesahnt und unsere Redaktion für Tage lahmgelegt hat. Die ganz große Überraschung ist jedoch der Test zu *Mortal Kombat X*. Der Titel erschien in Europa zwar schon im April, hierzulande aber gar nicht, weil die USK dem Spiel kein Prüfsiegel verpassen wollte. Warum der Titel jetzt überraschend doch nach Deutschland kommt, könnt ihr in unserem umfangreichen Test ab Seite 60 nachlesen.

Abgerundet wird diese Ausgabe der PC Games durch zahlreiche coole Specials: Im zweiten Teil unserer Reihe „Verloren, aber nicht vergessen" beschäftigen wir uns ab Seite 70 mit legendären Entwicklerstudios und Publishern. Wir erklären, warum der Indie-Spielesektor sich in der Krise befindet (ab Seite 84) und warum wir glauben, dass Sandbox- und Open-World-Spielen die Zukunft gehört (mehr dazu ab Seite 78). Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen

Wolfgang und das PC-Games-Team



… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







ASSASSIN'S CREED 2

Schlüpft in die Rolle von Ezio Auditore da Firenze und stürzt euch ins Assassinenabenteuer unserer Vollversion. *Assassin's Creed 2* bietet euch eine spannende Geschichte im Italien des 15. Jahrhunderts. Abseits der umfangreichen Hauptgeschichte gibt es für euch viel zu tun und zu entdecken. Löst geheimnisvolle Glyphenrätsel, verwaltet eure eigene Grafschaft und werdet zum Meister-Assassinen. *Assassin's Creed 2* ist ein wahrer Open-World-Klassiker mit einer detaillierten Spielwelt voller lebendiger Städte. Ihr bereist authentisch gestaltete Metropolen der italienischen Renaissance wie etwa Florenz und Venedig. Erwerbt immer bessere Waffen und Rüstungen, um in den spannenden Kämpfen gegen verschiedenste Gegner zu bestehen.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Stellt sicher, dass euer PC eine aktive Internetverbindung besitzt und installiert *Assassin's Creed 2* von unserer Heft-DVD. Um *Assassin's Creed 2* spielen zu können, benötigt ihr auch einen gültigen Uplay-Account und eine gültige Seriennummer (siehe unten auf der Seite). Mehr Details zur Installation findet ihr im Menü auf unserer Heft-DVD.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP, Core 2 Duo E6600, Athlon 64 X 2 6000+, 1,5 GB RAM, Geforce 9600 GT, Radeon HD 3850
Empfohlen: Core 2 Duo E 8400, Phenom II X4 955, 4 GB RAM, Geforce 9800 GTX, Radeon HD 4850

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Riesiger Spielumfang
- Tolle Grafik und Animationen
- Authentisch dargestellte Spielwelt
- Belebte Städte mit historisch korrekten Gebäuden
- Überzeugende Heldenfigur
- Glaubwürdige Charaktere
- Spannende Kämpfe
- Zahlreiche Attentatsaufträge
- 20 herausfordernde Glyphenrätsel
- Versteckte Assassinengräber
- Hervorragende Vertonung
- Erstklassige Atmosphäre
- Motivierender Stadtausbau
- Viele abwechslungsreiche Nebenaufgaben und Sammelobjekte
- Umfangreiches Waffenarsenal
- Ungeschnittene Spielversion
- Reit- und Schnellreisesystem
- Verschiedene Rüstungen und Farben erlauben vielfältige Individualisierung eures Helden



In der Rolle des italienischen Assassinen Ezio Auditore da Firenze erlebt ihr fulminant inszenierte Action.

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Assassin's Creed 2

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (SPECIAL)
- Vollversion: Assassin's Creed 2

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24

VIDEOS (TEST)
- King's Quest, Episode 1
- Kyn

VIDEOS (VORSCHAU)
- Mass Effect: Andromeda



INHALT DER 2. DVD

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (SPECIAL)
- Assassin's Creed: Syndicate – Walkthrough
- BÄM! Der Computec Games Award
- Die übelsten PC-Ports – Teil 1
- Die übelsten PC-Ports – Teil 2
- For Honor – Jason Vandenberghe im Interview
- Replay: Die Mafia-Serie
- Valhalla Hills – Angespielt

VIDEOS (TEST)
- F1 2015
- Mortal Kombat X
- Rocket League
- Tempo the Badass Elephant

VIDEOS (TRAILER)
- Anno 2205
- Assassin's Creed: Syndicate
- Cities: Skylines – After Dark
- Dark Souls 3
- For Honor
- Games TV 24
- Guild Wars 2: Heart of Thorns
- Hearthstone: Heroes of Warcraft
- Homefront: The Revolution
- Just Cause 3
- Lost Horizon 2
- Mad Max
- Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain
- Mirror's Edge: Catalyst
- Pillars of Eternity: White March
- Star Wars: Battlefront
- Starcraft 2: Legacy of the Void
- Stellaris
- The Crew: Wild Run
- Tom Clancy's Rainbow Six: Siege
- Unravel
- Warhammer 40k: Inquisitor – Martyr

VIDEOS (VORSCHAU)
- Dishonored 2
- Mafia 3





* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Assassin's Creed 2* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 50/51, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

INHALT 09/15



Neuer Held und neues Setting: Wir haben alle wichtigen Fakten und Infos zum dritten Teil der legendären *Mafia*-Serie!

AKTUELL

TEST

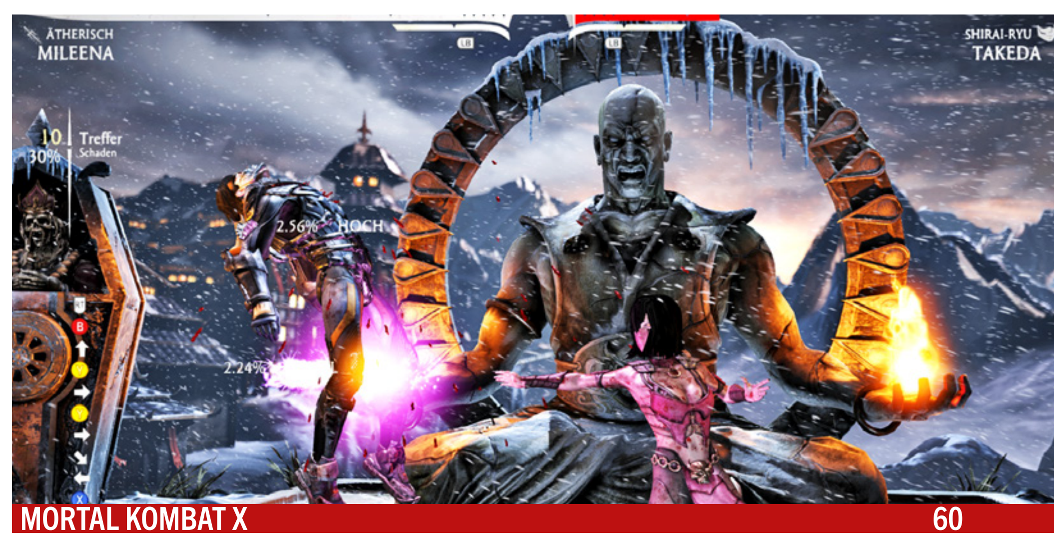
MAGAZIN


GRAND AGES: MEDIEVAL (SNEAK PEEK) 28



GAMESCOM 2015 12


ROCKET LEAGUE 48



MORTAL KOMBAT X 60

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION VON PC GAMES

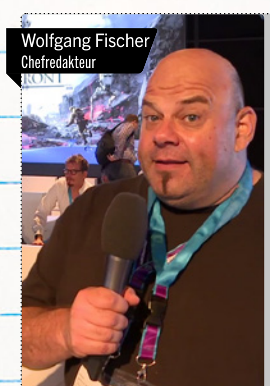
Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?



Traf:
viele netter Leser und Podcast-Hörer auf der Gamescom. Einem hat er gleich mal die Frau ausgespannt (siehe Foto).
Spielt:
neben ganz viel *Rocket League* auch mal wieder *The Banner Saga* und *XCOM: Enemy Within* – aus Vorfreude auf die Nachfolger.
Verzweifelt:
am Austüfteln der Installationsreihenfolge der zahllosen *Fallout 3*-Mods. Das muss doch einfacher gehen!



Ist bereits:
ein paar Tage nach seinem Urlaub erneut urlaubsreif und denkt nun über eine Kickstarter-Kampagne zur Finanzierung einer Weltreise nach.
Hat begonnen:
es nach seiner erfolgreichen Vorhersage der *Mafia 3*-Ankündigung auch mal im Lotto zu versuchen.
Spielt:
Act of Agression (Beta), *Mortal Kombat X*, *Lost Horizon 2* und *Fallout: Shelter* (Android)



Entschwand:
direkt nach der Produktion in den Urlaub, der diesmal nur im langweiligen Gartenreich Balkonien stattfindet.
Spielte:
als Vorbereitung für den Test zu *Shadowrun: Hong Kong* erstmals den Director's Cut von *Dragonfall* und ist von den neuen Features begeistert. So langsam, aber sicher mausert sich die Reihe!
Freut sich tierisch:
auf den neuen Titel der *Shadowrun*-Macher Harebrained: Battletech!



Kam:
von der diesjährigen Gamescom mit tollen Eindrücken, netten Erinnerungen und Rückenschmerzen zurück.
Spielt:
Rocket League, *Until Dawn* (PS4), *WoW*, *Heroes of the Storm*
Sehnt:
ein paar zünftige Gewitter herbei. Fürth ähnelt langsam Kalifornien, was die Rasenflächen angeht.
Malträtiert:
die Kollegen mit der neuen Nerf-Gun. Da freut sich der innere Achtjährige.



Ärgert sich:
nach wie vor über einen Maulwurf, der ausgerechnet den Untergrund seiner Terrasse zur Grabungsstelle auserkoren hat.
Stellt fest:
dass man im Ernstfall nichts, rein gar nichts gegen einen wild entschlossenen Maulwurf ausrichten kann.
Wundert sich:
wie hart und tough so ein putziger, kleiner Wühler doch sein kann, und nennt in fortan respektvoll „Rambo".



War begeistert:
von dem Lesertreff auf der Gamescom. Alleine dafür hat sich die Reise nach Köln gelohnt – vielen Dank!
Geht auf Feindfahrt:
mit seinem neuen Schlachtschiff Tirpitz in *World of Warships*.
Freut sich:
auf den Herbst. Zum einen sind die Temperaturen dann eher erträglich für einen Skandinavier wie mich. Außerdem und auch viel wichtiger: Der Release von *Star Wars – Battlefront* rückt näher!



Genießt seine neue Rolle:
als mächtig stolzer Vater. Eine abgefahrene Zeit!
Gönnte sich nach der Geburt einen Monat Pause:
und kümmerte sich um seine kleine Familie. An dieser Stelle ein fetter Dank an die Kollegen, die im superheißen Gamescom-Monat für ihn mitschuften mussten.
Spielt trotz Babychaos:
The Room Two (Android), *Fallout Shelter* (Android), *Knights of the Old Republic* (Android) und täglich ein paar Runden *Heroes of the Storm*.



Hatte beim Straßenfest:
alle Hände voll zu tun. Sechs Stunden lang zelebrierte er mit seinem Smoker eine ausgiebige Spare-Ribs-Session. Hat jemand Hunger?
Freute sich:
über eine weit fortgeschrittene, spielbare Version zur *Skyrim*-Mod *Enderal*, die kurz vor Redaktionsschluss eintraf.
Spielt privat auf dem PC:
Enderal, *Into the Stars*, *The Bureau: XCOM Declassified*, *Kyn*, *Card Hunter*, *Legends of Eisenwald*, *Dragon Age: Inquisition*



Foto: Florian Stangl


★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★
DEUTSCHLANDS
ERSTAUNLICH EHRLICHES
FILMMAGAZIN
KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH
WIDESCREEN
210 MINUTEN
175 FILMBESPRECHUNGEN IM HEFT
TAXI BROOKLYN
MARSIANER
WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN
AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH I WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE

DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Dem Elch eine Gasmaske verkaufen ...

Kurz vor der Gamescom haben wir mit Kalypso eine Sneak Peek zum Mittelalter-Strategiespiel Grand Ages: Medieval veranstaltet. Nach dem Event konnten wir uns jedoch nicht so richtig einig werden, warum einer der angereisten Leser darauf bestand, seine mitgebrachte Gasmaske zu tragen. Unsere Vermutung war eine Stauballergie, die PR-Leute von Kalypso empfahlen Peter hingegen eine neue Deo-Marke. Woran es nun wirklich lag, wird wohl für immer ein Mysterium bleiben.





Expertenrunde

Während der Gamescom hatten Peter und Matti die Ehre, eine Runde mit unseren treuen Lesern und Podcast-Hörern zu plaudern. Neben den persönlichen Messe-Highlights, den Most Wanteds des Jahres und den ellenlangen Schlangen an den Ständen ging es auch mal tiefer in die Materie. Warum etwa Need for Speed doch ganz gut werden könnte, weshalb Assassin's Creed: Syndicate ziemlich wahrscheinlich besser als sein Vorgänger ausfällt oder welche Spielelemente wir in Fallout 4 noch vermissen, das waren nur einige der heiss diskutierten Themen der Expertenrunde. Peter und Matti haben sich nach dem Lesertreff fast schon wie Stars gefühlt - das müssen wir ihnen schleunigst wieder austreiben!







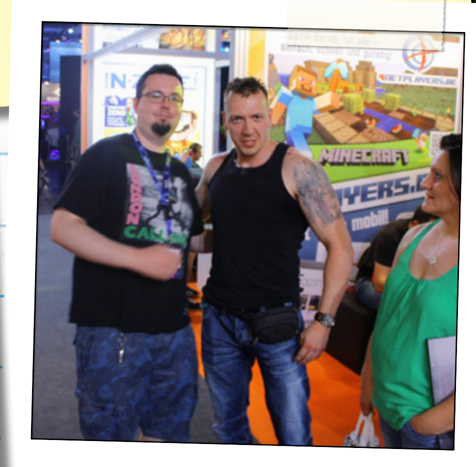





Foto: Köln Messe



Gamescom 2015

INHALT

Dieses Jahr lautete das Motto der weltgrößten Spielemesse „The Next Level of Entertainment“, womit nicht nur die seit nunmehr einigen Jahren heiß erwarteten – und immer noch nicht marktreifen – VR-Brillen gemeint sein dürften. Man wollte mit dem Leitspruch wohl auch betonen, dass die Messe dieses Mal um einige – genauer gesagt drei – Hallen gewachsen war und zudem E-Sports eine noch prominentere Rolle einnahm.

Insgesamt feierten mehr als 345.000 Besucher die nächste Ebene der Unterhaltung in Köln – und diese spektakuläre Masse dürften alle Gäste durch die fast schon überfüllten Messehallen mitbekommen haben. Doch die Gamescom ist eben eine Publikumsmesse und lebt vor allem davon, dass nicht wie etwa auf der E3 in Los Angeles nur die Journalisten die kommenden Hits Monate vor dem Erscheinen ausprobieren können, sondern auch der Otto Normalverbraucher Hand anlegen darf. Damit geht logischerweise einher, dass das Gedränge in den Hallen groß ist und Wartezeiten für einige Anspielstationen jenseits der Vier-Stunden-Marke liegen.

Riesige Auswahl

Auch die Anzahl der Aussteller wuchs dieses Jahr auf über 800 Unternehmen aus 45 Ländern – über eine zu kleine Auswahl an unterschiedlichen Spielen konnte sich wohl kaum jemand in Köln beschweren. Auffällig war jedoch, dass einer der traditionell größten Messestände in diesem Jahr etwas kleiner ausfiel und außerdem auf eine Pressekonferenz verzichtete: Der Konsolenhersteller Sony wollte anscheinend Kosten sparen oder einfach einige Ankündigungen für den Herbst in der Reserve halten und überließ so Microsoft das Feld.

Das hat uns PC-Spieler natürlich wenig gejuckt, viel mehr standen für uns zwei große Neuvorstellungen auf der Gamescom im Mittelpunkt. Mit dem Open-World-Kracher *Mafia 3* (mehr dazu ab Seite 14) wurde einer der vielleicht am meisten erwarteten Titel in Köln enthüllt. Auch MMO-Spieler kamen auf der Gamescom auf ihre Kosten. So feierte zum Beispiel die kommende *World of Warcraft*-Erweiterung



Anspielmöglichkeiten gab es auf der Gamescom in Hülle und Fülle. Für einige Spiele wie etwa *Star Wars: Battlefront* musste man aber auch stundenlang anstehen.

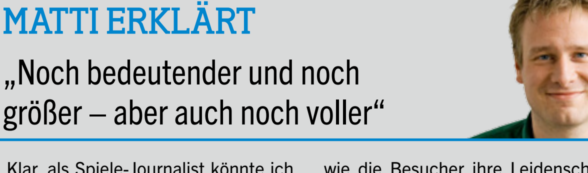
DIE GEWINNER DER GAMESCOM-AWARDS

Auch dieses Jahr wurden die besten auf der Gamescom präsentierten Spiele in Köln gekürt. Für die Auswahl war eine Expertenjury zuständig (darunter zum Beispiel unser Chefredakteur Wolfgang Fischer und unsere Ex-Chefin Petra Fröhlich). Der größte Abräumer in den insgesamt 17 Kategorien war – wie erwartet – *Star Wars: Battlefront*. Electronic Arts kommender Online-Shooter wurde nicht nur zum besten Spiel der Messe gewählt, sondern auch als der beste Online-Multiplayer-Titel und als bestes PS4-Spiel ausgezeichnet. Obendrein stand *Battlefront* in der Gunst des Publikums ganz weit oben und räumte noch den „Most Wanted Consumer Award" ab. Das zweiterfolgreichste Spiel der Gamescom war Konamis *Metal Gear Solid 5* und konnte sich in zwei Kategorien einen Preis sichern. Den neu eingeführten Indie-Award bekam hingegen der auf Zeichentrickfilme der 30er-Jahre getrimmte Plattformer *Cuphead*. Die Auszeichnung für die beste Hardware ging an die VR-Brille HTC Vive. Wir gratulieren allen Gewinnern!



namens *Legion* auf der Messe eine Weltpremiere (mehr über das Add-on auf Seite 33). Das Highlight für die meisten Besucher der Gamescom dürfte aber Electronic Arts' *Star Wars: Battlefront* gewesen sein. Die schwedischen Entwickler von DICE stellten nicht nur einen neuen Spielmodus für den heiß ersehnten Online-Shooter vor (mehr dazu auf Seite 34), sondern ließen die Massen obendrein zwei Mehrspielervarianten Probe spielen. So wurden nicht nur die Besucher von den Krieg-der-Sterne-Schießereien überzeugt, sondern obendrein auch die Experten-Jury, die für die Auswahl des besten Spiels der Messe zuständig war. An weiteren Hitkandidaten mangelte es auf der Messe ebenfalls nicht. So konnte man zum Beispiel am Ubisoft-Stand *Assassin's Creed: Syndicate, For Honor* sowie *The Division* ausprobieren, bei Blizzard hingegen den kommenden Online-Shooter *Overwatch* testen und bei EA eine Runde *Need for Speed* Probe fahren. Wer mit dem Gedränge in den Hallen keine Probleme hatte und mal etwas längere Wartezeiten in Kauf nahm, dem dürfte die diesjährige Gamescom sehr gut gefallen haben. ❑

MATTI ERKLÄRT



„Noch bedeutender und noch größer – aber auch noch voller"

Klar, als Spiele-Journalist könnte ich mich über das Reste-Essen-Prinzip der Gamescom stundenlang beklagen. Für uns, die bereits auf der E3 alle heißen Ankündigungen des Jahres hautnah miterlebt haben und oft auch schon die einzelnen Titel in Los Angeles ausgiebig spielen konnten, gibt es in Köln wenig Neues zu sehen. Aber ein solches Beklagen ist meiner Meinung nach fehl am Platz und obendrein auch ein wenig überheblich. Die Gamescom ist vor allem eine Publikumsmesse und macht in der Hinsicht auch fast alles richtig. Außerdem bin ich einfach nur baff, wie die Besucher ihre Leidenschaft für ihr liebstes Medium Jahr für Jahr unter Beweis stellen. Wer stundenlang in den stickigen Hallen ansteht, nur um für einige Minuten ein Spiel anspielen zu können, muss sein Hobby lieben – vor dieser Begeisterung kann ich nur meinen Hut ziehen! Was ich aber doch feststellen muss: Die Kapazitäten der Messe waren dieses Jahr wirklich am Limit. Noch mehr Besucher verträgt die Gamescom nur, wenn es noch mehr Hallen für die Aussteller und zugleich für die Massen gibt. Dessen sind sich die Messebetreiber hoffentlich bewusst.

▲ Das neue Setting New Orleans sieht bei Nacht sehr stimmungsvoll aus. Auf den Straßen tummeln sich viele NPCs und Jazz-Musik tönt aus Bars.

▶ Rasante Verfolgungsjagden in hecklastigen Edelkarossen sind ein wichtiger Bestandteil von *Mafia 3*.

Genre: Action
Entwickler: Hangar 13/2K Czech
Publisher: 2K Games
Termin: 2016



MAFIA 3

Von: Peter Bathge

Im Bestreben, möglichst vielen Spielertypen gleichermaßen zu gefallen, droht die lang erwartete Fortsetzung den von Fans geliebten Kern der Serie zu verraten.



Mehr Action, geringerer Anspruch, so lassen sich die Befürchtungen vieler Fans zusammenfassen.

Ein Deckungssystem und eine Schleichtaste erlauben verdecktes Vorgehen wie in *Splinter Cell*.

DAS IST NEU

- New Orleans in den 60er- und 70er-Jahren als Szenario
- Dunkelhäutiger Held, der nicht der sizilianischen Mafia angehört
- Drei KI-Helfer senden Unterstützung.
- Überarbeitetes Kampf- und Schleichsystem
- Brutale Takedowns



Wenn ihr gezielt Reifen anderer Fahrzeuge abschießt, überschlagen sich die Karren spektakulär (und unrealistisch).

Das hatte sich 2K Games sicher anders vorgestellt. Die Ankündigung von *Mafia 3* sollte die Gamescom sprengen. Teil 3 ist die Fortsetzung einer weltweit beliebten Action-Serie, auf die Fans seit fünf Jahren warten. Die Vorfreude auf den Enthüllungstermin am 5. August war natürlich riesig. Übertroffen wurde diese Erwartungshaltung nur noch von der Menge an negativen Reaktionen, die anschließend im Forum auf PC-Games.de und in den Youtube-Kommentaren zum ersten Gameplay-Video die Runde machten. Eine oft gestellte Frage: Was hat das noch mit *Mafia* zu tun?

Außen dunkel, innen kalt

Der Protagonist von *Mafia 3* heißt Lincoln Clay, er ist der Sohn eines gemischtrassigen Pärchens. Lincoln ist Vollwaise, diente als US-Soldat im Vietnamkrieg und kehrt 1968 nach New Orleans im US-Bundesstaat Louisiana zurück. Dort tritt er natürlich unweigerlich dem organisierten Verbrechen bei, dem sogenannten Black Mob. Das ist der Startschuss für *Mafia 3*. Eine gewohnt filmisch erzählte Geschichte soll Lincolns Aufstieg und Fall nachzeichnen: Die italienische Mafia macht mit dem Black Mob kurzen Prozess und Lincoln sinnt auf Rache gegen die Gentlemen-Gangster.

Statt also wieder in die „ehrenwerte Familie" aufgenommen zu werden und euch in der Rolle eines sympathischen Killers im Anzug langsam nach oben zu dienen, steckt euch *Mafia 3* in die Haut eines gemeinen Straßenverbrechers. Lincoln, der in der Gamescom-Präsentation sehr kalt und unsympathisch rüberkam, könnte mit ein paar kleinen Anpassungen genauso gut in *Grand Theft Auto* auftreten. Was bislang fehlt, ist der typische *Mafia*-Charme.

Aufgesetztes Helfer-Trio

Bei seiner Vendetta gegen die Sizilianer stehen Lincoln drei Verbündete zur Seite. Einer davon: ein sichtlich gealterter Vito Scaletta, Protagonist von *Mafia 2*. Zusammen mit der afroamerikanischen Cassandra und dem Schnauzbartträger Burke stellt Vito, wenn benötigt, Hilfe zur Verfügung. Wer bei einer Gruppe von vier Charakteren sofort an einen Koop-Modus denkt, den müssen wir enttäuschen (oder doch eher beruhigen?): *Mafia 3* wird ein reines Singleplayer-Spiel.

Kontaktieren lassen sich die KI-Kameraden per Telefonzelle. Wenn Lincoln die Polente auf den Fersen ist, lassen wir Vito die Ordnungshüter bestechen. Alternativ rufen wir ein Scharfschützenteam oder ein paar Schläger zu Hilfe, die sich uns für kurze Zeit anschließen. Selbst ein Drive-by-Shooting lässt sich ordern. Abseits spezieller Missionen bekommen wir unsere drei Verbündeten aber wohl nicht zu Gesicht, sie begleiten uns nicht selbst im Kampf oder lassen sich gar herumordern. *Mafia 3* wird kein Team-Shooter, ihr seid alleine unterwegs. Damit erteilt 2K Games auch eine Absage an ein Charakter-Wechsel-Feature wie in *Grand Theft Auto 5*.

Noch nicht ganz klar ist, wie oft wir solche Hilfsaktionen abrufen dürfen und welche Ressource dabei verbraucht wird. Momentan stehen wir der Sache noch skeptisch gegenüber. Dieses jederzeit verfügbare, atmosphärisch störende „Hilf mir aus der Patsche"-Ass in Lincolns Ärmel will mit seinem Aufruf per Menü nicht so recht in die ansonsten äußerst glaubwürdig gestaltete Spielwelt namens New Orleans passen.

Die Stadt ist der Star

Die aufgeheizte Atmosphäre der späten 60er und frühen 70er (1968 wurde Martin Luther King ermordert) spiegelt sich wunderbar in der hübschen Stadt am Mississippi wieder. Abstecher in den nahen Sumpf, das sogenannte Bayou, sind fest eingeplant, zum Beispiel zur Leichenbeseitigung. Alle bekannten Landmarken sind vorhanden, so etwa das legendäre French Quarter mit seiner französischen Architektur. Hierhin transportiert uns auch die Präsentation auf der Gamescom. Es ist Abend und auf den Gehwegen tummeln sich noch etliche Passanten. Lincoln läuft an Jazz-Bars vorbei,



Die Zeiten, in denen ihr für die sizilianische Mafia gearbeitet habt, sind in Teil 3 endgültig vorbei. Diesmal macht ihr Jagd auf die Mafiosi (oben).

aus denen Saxophon-Musik dringt, woanders spielen die Rolling Stones. Schon jetzt ist klar: Der Soundtrack von *Mafia 3* wird wieder ganz große Klasse, vielen Originalsongs aus der Epoche sei Dank.

Grafisch wirkt *Mafia 3* dagegen abseits der sehr hübschen Lichteffekte „nur" ordentlich, eben wie eine konsequente Weiterentwicklung der *Mafia 2*-Engine. Besonders manche Umgebungstexturen könnten ein paar zusätzliche Details vertragen. Das schreiben wir momentan aber noch dem frühen Stadium der Version zu, genauso wie die plastikartigen Gesichter mancher Charaktere und die fehlende Reaktion von Passanten auf wild durch die Straßen bretternde Autos. Zumindest der eine oder andere entsetzte Schrei wird doch wohl drin sein?!

Die gelassenen NPCs sollten sich ein Beispiel an einer Dame, nehmen, die im Untergrund-Club „The Cistern" wie am Spieß schreit. Sie hat auch allen Grund dazu, immerhin hat Lincoln gerade den dortigen Gangster-Boss umgenietet und damit einen epischen Shootout mit zahllosen Mafiosi provoziert. Das Ganze ist keine Story-Mission, sondern lediglich einer von vielen Nebenaufträgen, denen das neue Entwicklerstudio besondere Aufmerksamkeit widmen will.

Gangster haben mehr zu tun

Dass sich die Welt von *Mafia 2* abseits der Story-Aufträge leer und leblos anfühlte, dessen sind sich Hangar 13 und Co-Entwickler 2K Czech bewusst. Genau da soll *Mafia 3* ansetzen. Im Interview wollte man allerdings nichts versprechen, was man nicht halten kann, ergo eine offene Spielwelt, die sich in Sachen Größe, Interaktivität und Überraschungsmomenten mit *GTA 5* messen kann. Stattdessen soll *Mafia 3* „fokussierter" ausfallen als Rockstars Open-World-Spektakel. Zum Szenario passende Szenen wie weiße Polizisten, die ein schwarzes Pärchen schikanieren, gibt es trotzdem immer mal wieder am Straßenrand. Cool: Lincoln darf eingreifen und den Rassisten eine Lektion erteilen.

New Orleans soll zwar nicht die Ausmaße der realen Stadt erreichen, dennoch reichlich Freiraum bieten und in Sektoren aufgeteilt werden. Ein Blick auf die Übersichtskarte offenbart zahlreiche Symbole, die für Nebenaktivitäten stehen. So gibt es etwa wieder Autorennen. Bei der Präsentation und im Interview betonten die Entwickler, dass derartige optionale Missionen und Beschäftigungen immer mit der Hauptgeschichte im Zusammenhang stehen und für die Zeitepoche Sinn ergeben sollen. Wer einen von der Story losgelösten Nebenmissionswust wie in *Watch Dogs* befürchtet, darf also aufatmen. „Ihr werdet in *Mafia 3* kein Schach spielen", so die Entwickler scherzhaft.

Verhöre führen zu mehr Freiheit

Verbrecher-Verstecke wie „The Cistern" sind ebenfalls auf der Karte markiert und können jederzeit ausgehoben und übernommen werden. Dazu bietet es sich jedoch an, erst einmal einen Informanten auszuquetschen. Das erinnert ein bisschen an die Aufträge in *Assassin's Creed*. Nachdem wir ihn befragt haben, entscheiden wir über das Schicksal des Informanten. Lassen wir ihn laufen oder verpassen wir ihm eine Kugel? Das soll mehr dazu dienen, dem Spieler das Ausleben der eigenen Rolle zu ermöglichen als für wahrlich schwerwiegende Konsequenzen zu sorgen. Dennoch gibt es im Spielverlauf angeblich auch gewichtigere Entscheidungsmomente, die sich auf den Story-Verlauf und eventuell sogar das Ende auswirken. Selbst ein Moralsystem scheint möglich, hierzu verweigert Hangar 13 im Interview aber beharrlich jede Aussage. Doch zurück zum Zweck der Informationsbeschaffung: Je mehr Informanten wir vor dem Aufbruch zu „The Cistern" verhören, desto mehr nützliche Details erfahren wir.

Auf diese Weise hört Lincoln von einem Hintereingang, wo nur ein einziger Mafioso Wache schiebt. Oder er wird auf einen unterirdischen Tunnel hingewiesen, durch den er per Motorboot direkt in die Höhle des Löwen gelangt. Wer keine Lust aufs Sammeln von Informationen hat, kann solche alternativen Wege auch durch genaues Umschauen erspähen oder ganz einfach mit gezückter Knarre drauflosstürmen. Die Konsequenz daraus: Der Gegner ruft Verstärkung. Also doch lieber schleichen?

Die Rache der Sizilianer

Sind alle Gauner aus dem Lokal vertrieben, geht's an den Ausbau unserer Einflusssphäre. Denn in *Mafia 3* erobern wir die Karte Schritt für Schritt von den Italienern zurück und geben die Verwaltung solcher Verstecke an einen unserer drei KI-Kameraden ab. Je nach Auswahl resultiert das in anderen Boni für uns. Ein ausgefuchstes Wirtschaftssystem wie etwa beim Spiel *Der Pate 2* soll es aber nicht geben – Ausbaumenüs mit Upgrades für übernommene Bars und Verstecke schließt Hangar 13 aus.

Die Mafia schlägt nach jedem eurer Coups zurück – mit steigender Intensität. Bei der Präsentation liefert sich Lincoln eine spektakuläre Verfolgungsjagd mit einem halben Dutzend Schlitten, bis zur Oberkante gefüllt mit wild um sich ballernden Mafiosi. Zum Glück weiß sich Lincoln zu wehren. Wie im ersten *Mafia* (und anders als in Teil 2) dürft ihr nämlich wieder während

Wusstet ihr, dass …

… es eine *Mafia*-Multiplayer-Mod gibt, welche die Stadt Lost Heaven mit bis zu 100 menschlichen Spielern bevölkert? Download: www.lh-mp.eu



Das Szenario ist eine mutige Wahl, denn die USA der 60er- und 70er-Jahre waren immer noch von Alltagsrassismus geprägt.

REPLAY: WARUM WIR UNS NOCH HEUTE AN MAFIA 1+2 ERINNERN

Die *Mafia*-Serie hat einen besonderen Platz im Herzen vieler PC-Spieler. Wir werfen einen Blick zurück auf Höhe- und Schwachpunkte der Actionspiele, von Strafzetteln für zu schnelles Fahren bis hin zu schlüpfrigen Playboy-Magazinen.

STORY



Die Vergleiche mit *GTA 3* waren zum Release von *Mafia* unvermeidlich, aber unpassend. Denn das Spiel mit dem Untertitel *The City of Lost Heaven* stellt eben gerade nicht jene Metropole namens Lost Heaven in den Mittelpunkt, sondern Tommy Angelos spannende Lebensgeschichte. Vom Taxifahrer zum Mafiosi: Dieser cineastisch dargebrachte, in Rückblenden erzählte Lebenslauf begeisterte uns mit interessanten Charakteren (Don Salieri, Paulie, Frank!) und überraschenden Wendungen. Selbst für eine glaubwürdige Liebesgeschichte mit der schönen Sarah fand das tschechische Entwicklerstudio Illusion Softworks (später 2K Czech) einen Platz. Vom schockierenden, aber konsequenten Ende ganz zu schweigen (siehe Replay-Video auf unserer DVD). *Mafia 2* baute auf der Atmosphäre und erzählerischen Wucht des Vorgängers auf. Ein Gastauftritt von Mafiosi-Aufsteiger Tommy Angelo gehörte zweifellos zu den Highlights.

Was macht das Replay hier?

Anlässlich unserer Titelstory haben wir ausnahmsweise unseren allmonatlichen Replay-Artikel aus dem Magazin-Teil nach vorne gezogen.



EIGENARTEN

Mafia (besonders Teil 1) war kein auf Hochglanz poliertes Actionspiel. Es hatte Ecken und Kanten, von denen 2K Czech für den auch auf Konsolen portierten Nachfolger einige abschmirgelte. Mit Schrecken erinnern wir uns an das Autorennen, bei dem wir nach drei Runden als Erster über die Ziellinie fahren mussten. Weil das aber aufgrund aggressiver Gegner-KI und empfindlicher Steuerung im ersten Versuch kaum einer schaffte, mussten die Entwickler den Schwierigkeitsgrad per Patch entschärfen. Aber auch anderswo gab es Grund zur Kritik. In Straßenverkehr und Kampf sorgte die Wegfindung der computergesteuerten Figuren zuweilen für lustige Ententänze. Die niedrige Weitsicht des ersten *Mafia* hüllte derweil halb Lost Heaven in undurchdringliche Nebelwände. Und dann war da ja noch die Geschichte mit Vito Scalettas Partner Joe, der am (schmerzhaft offenen) Ende von *Mafia 2* auf so unrühmliche Weise verschwand. Immerhin: Was genau mit ihm passiert ist, wird in *Mafia 3* laut Entwickler endlich aufgeklärt.

Wusstet ihr, dass ...

... die Download-Version von *Mafia* aufgrund von Lizenzstreitigkeiten aus dem Steam-Katalog entfernt wurde? Das Spiel ist nur noch als CD-Fassung erhältlich.



SPIELABLAUF

Der Verzicht auf einen aufgesetzten Mehrspielermodus kam den Kampagnen der *Mafia*-Spiele zugute. Nahezu jede Mission war etwas Besonderes, die Entwickler sorgten für viel Abwechslung. Spektakuläre Schießereien wie im Parkhaus (siehe Bild unten) oder am Flughafen wechselten sich mit vergleichsweise simplen Botengängen ab. In *Mafia 2* stapelten wir auch mal Kisten, dann wieder schossen wir ein Restaurant kaputt oder lieferten uns im Gefängnis Faustkämpfe mit anderen Insassen. Nie fühlte sich das nach reiner Beschäftigungstherapie an, denn die Aufträge sind auf großartige Weise in die Story eingebunden und sorgen immer wieder für Überraschungen und Höhepunkte. Wir sind nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern klemmen uns auch immer wieder hinters Steuer antiquierter Straßenlimousinen, die zu beherrschen viel Übung erfordert. Im Auto oder als Passagier der Straßenbahn (!) bereisen wir die (leider etwas leere) Spielwelt und kennen die Städte Lost Heaven und Empire Bay schon bald wie unsere Westentasche.





ATMOSPHÄRE

In den 30er-Jahren spielen nur die wenigsten Titel. *Mafia* fing diese Epoche brillant ein, von Kleidung über Gebäude bis hin zu Autos und Waffen: Alles triefte nur so vor geschichtsträchtiger Atmosphäre, man fühlte sich wie in *Der Pate*. Diesen Realismusanspruch übertrug Illusion Softworks auf alle Spielaspekte. Ein Beispiel: Wer mit seiner Karre versuchte, an einem Berg anzufahren, erreichte selbst mit Bleifuß-Taktik nur Schritttempo. Mit Anlauf waren dagegen auch schon mal höhere Geschwindigkeiten drin. Doch Obacht: Wer in der Stadt schneller als 40 Meilen pro Stunde unterwegs war oder rote Ampeln überfuhr, an dessen Fersen heftete sich schnell die Polizei. In den 40er- und 50er-Jahren von *Mafia 2* durftet ihr gar euer Auto betanken, zudem gab es noch glaubwürdigere Physikeffekte und dank einer Kooperation mit Playboy ließen sich historisch akkurate Schmuddelheftchen sammeln. Irre, dieser Detailgrad!

WARUM SICH DIE FANS UM MAFIA 3 SORGEN

Weil 2K Czech nur noch Schützenhilfe bei Engine-Programmierung und Zwischensequenzen gibt, fürchten viele Spieler, das neue Entwicklerstudio Hangar 13 könnte die europäische *Mafia*-Serie zu stark amerikanisieren.

ANSPRUCH

Illusion Softworks beziehungsweise 2K Czech steht in der Erinnerung vieler Spieler für anspruchsvolle Spiele. Der Schwierigkeitsgrad von *Mafia* war 2002 gesalzen, das Spiel im besten Sinne eine PC-Produktion. Ergo gab es keine großen Tasteneinblendungen, keine aufdringlichen Wegmarkierungen zum nächsten Missionsziel. Aus einer anderen Sichtweise würde man heutzutage eine solche Design-Philosophie vielleicht als verschroben und unzugänglich beschreiben.

Das internationale Hangar-13-Team mit Sitz in Kalifornien setzt bei *Mafia 3* – den bisherigen Spielszenen nach zu urteilen – vor allem auf große Explosionen und eine pompöse Inszenierung. Zielgruppe: Massenmarkt. Damit einher gehen offenbar ein deutlich robusterer Held, der im Kampf viele Wunden einstecken kann, sowie Autos, die bei der kleinsten Berührung in einem absurd großen Flammenball aufgehen. Hollywood-Action eben.



LEGENDE

Die Entwickler von *Mafia* und *Mafia 2* stammen aus Tschechien.

Das neue, für *Mafia 3* verantwortliche Studio sitzt in Novato, Kalifornien.



SPIELWELT

Die aus Tschechien stammenden Vorgänger boten wunderschöne Spielwelten, in denen man stundenlang herumfahren konnte. Leider gab es dort jedoch kaum etwas zu tun. Beim Nachfolger soll alles anders werden. Kritiker befürchten, dass durch den gesteigerten Action-Fokus viel von der einzigartigen Atmosphäre der Vorgänger verloren geht.

Zumindest in Sachen Lebendigkeit könnte *Mafia 3* seinen Vorgängern nach derzeitigem Kenntnisstand locker den Rang ablaufen. Durch kleine Ereignisse wie die gezeigte Polizeischikane und mehr Nebenmissionen, die (hoffentlich) intelligent in die Story eingebunden sind, soll die Spielwelt mehr Anreize zum Erkunden bieten. Noch unklar ist allerdings, ob die neuen Entwickler typische *Mafia*-Besonderheiten wie das Einhalten der Verkehrsregeln übernehmen. Momentan fragen sich die Fans zudem, ob Einsätze wie das Ausräuchern der Verbrecher-Verstecke auf Dauer nicht zu öde werden.

des Fahrens schießen und sogar einzelne Reifen anvisieren. Die folgenden Überschläge und Explosionen wirken aktuell noch überspitzt, genau wie im Gefecht scheint sich *Mafia 3* auch beim Fahrmodell vom Quasi-Realismus der Vorgänger zu distanzieren. Die Entwickler setzen auf Zugänglichkeit und Spaß. Wie das möglicherweise zulasten des *Mafia*-Spielgefühls geht, erklären wir im Kasten oben.

Wenn Lincoln zu Fuß unterwegs ist, spielt sich *Mafia 3* wie ein handelsüblicher Third-Person-Shooter. Auf Knopfdruck wechselt der Held in den Schleichmodus und bewegt sich geduckt vorwärts. Das hat etwas von *Splinter Cell* oder *Hitman: Absolution*. Auch ein Deckungssystem ist vorhanden. Mit Schrotflinte, Maschinenpistole, Granatwerfer sowie diversen Pistolen und Revolvern schickt Lincoln seine Widersacher zu Boden. Für haarige Situationen hat er Granaten im Gepäck. Seine Gesundheit regeneriert sich nur teilweise automatisch. Um sich vollständig zu heilen, muss er ein Medikit anwenden. Von denen darf der Held nur eine begrenzte Anzahl mit sich herumschleppen.



Zu viel Mainstream-Shooter, zu wenig *Mafia*? Ob Hangar 13 über den Fokus auf imposante Ballereien und große Explosionen die typische Mafiosi-Atmosphäre vergisst, wird sich 2016 herausstellen.

Rückt ein Gegner Lincoln auf die Pelle oder schleicht er sich erfolgreich an eine Wache an, ist es Zeit für einen per Knopfdruck ausgelösten Takedown. Diese blutigen Finisher erinnern stark an das *Tomb Raider*-Reboot aus dem Jahr 2013 und funktionieren auch aus der Deckung heraus. Lincoln sticht mit seinem Messer wild auf Feinde ein oder benutzt seine gerade aktive Waffe (er darf maximal zwei gleichzeitig tragen) im Nahkampf. Der Gewaltgrad ist hoch, die Altersfreigabe ab 18 Jahren hat *Mafia 3* gebucht.

Nicht nur die Feinde kriegen ordentlich was ab, auch die Umgebung muss dran glauben. Schnieke Zerstörungseffekte sorgen dafür, dass Gläser und andere Requisiten effektreich von Kugeln durchsiebt und bei Explosionen komplett zerstört werden. Zudem macht die Gegner-KI in der kurzen Präsentation einen glaubwürdigen Eindruck. Sie ist nicht allwissend, sondern lässt sich auch mal überraschen, zum Beispiel wenn wir in Deckung gehen und uns ungesehen in eine Position hinter ihnen vorarbeiten.

Etwas befremdlich und hoffentlich im Menü abschaltbar: Rote Pfeile markieren automatisch Gegner und unterscheiden sie so von friedlichen Passanten. Als ob wir die fiesen Kerle nicht sowieso anhand ihrer breitkrempigen Mafiosi-Hüte erkennnen würden!

CHARAKTERE

Die tschechischen Original-Entwickler verstanden es meisterhaft, uns langsam an die Welt der Cosa Nostra heranzuführen. Irgendwann fieberten wir so sehr mit diesen Verbrechern im Anzug mit, dass wir gar nicht mehr aus dem virtuellen Netz der Gewalt entkommen wollten. Der Aufstieg und Fall von Tommy Angelo und Vito Scaletta war wie ein spannender Kinofilm inszeniert und besaß trotz deutlicher Anleihen zu *Der Pate* oder *Good Fellas* markante Eigenheiten.

Das US-Team von Hangar 13 hat sich für *Mafia 3* eine spannende, bislang unterrepräsentierte Geschichtsepoche ausgesucht. Allerdings verzichtet der dritte Teil auf die größte Stärke der Vorgänger: einen echten, sizilianischen Mafioso als Hauptfigur. Stattdessen schlüpfen wir in die Rolle von Lincoln Clay. Der Vietnam-Veteran ist eine mutige Wahl, denn dunkelhäutige Helden sind in PC-Spielen noch viel seltener als 60er-Jahre-Szenarien. Die Kombination bietet Raum für interessante Konflikte. Doch nicht zu Unrecht beklagen die Fans, dass Lincoln abseits seiner Hautfarbe kaum Unterschiede zu gewöhnlichen Actionhelden moderner Spiele aufweist. Eine Rachegeschichte, bei der die Mafiosi die Feinde sind, und ein *GTA*-Gangster als Hauptfigur – das hört sich nicht mehr nach *Mafia* an.





IDENTITÄT

Bei *Mafia* war nicht alles Gold, was glänzt, aber in den Augen vieler Fans betonten Kanten wie die hakelige Fahrzeugsteuerung oder die pingelige Polzei die unbestrittenen Qualitäten der Spielereihe nur noch. *Mafia* war immer so etwas wie das Actionspiel für Gentleman-Gangster.

Mafia 3 bedient sich kräftig bei der Konkurrenz im Action-Genre: unnötig brutale Exekutionen wie in *Tomb Raider*, Schleichen mit Einbezug eines unkomplizierten Deckungssystems wie in *Splinter Cell: Blacklist*, mehrere Missionspfade wie in *Assassin's Creed: Unity* oder *Hitman*, übertrieben unrealistische Verfolgungsjadgen wie bei *GTA*. *Mafia 3* wirkt so, als wollte Hangar 13 es allen recht machen und die Serie unbedingt massenmarkttauglich gestalten. Fehlt eigentlich nur noch die Zeitlupenfunktion aus *Max Payne*! Es besteht die Gefahr, dass die ganzen bekannten Elemente zu einem Ballerbrei vermischt werden, dem jegliches Alleinstellungsmerkmal fehlt.

PETER MEINT

„Abwarten! Das Wichtigste bei *Mafia* war schon immer die Geschichte."

Wenn es darum geht, bekannte Spieleserien neu zu interpretieren und (vermeintlich) alten Ballast über Bord zu werfen, bin ich sehr tolerant. Selbst mit dem *Tomb Raider*-Neustart von vor zwei Jahren habe ich mich arrangiert. Aber was bisher von *Mafia 3* zu sehen war, ist schon eher eine Neuausrichtung vom Kaliber eines *Max Payne 3*: Szenario und Spielfigur werden radikal geändert und die geliebten Besonderheiten der Vorgänger drohen auf der Jagd nach dem Millionenpublikum unterzugehen. Ob sich 2K Games und Hangar 13 dazu gezwungen sahen, das schon immer etwas spezielle, dezent altmodische *Mafia*-Spielgefühl um bekannte Elemente aus erfolgreichen Serien zu ergänzen, damit eine möglichst breite Zielgruppe angesprochen wird? Es sieht momentan so aus. Hoffentlich fliegen die Entwickler damit nicht auf die Nase, die Reaktion der Fans auf die Ankündigung fiel ernüchternd aus.

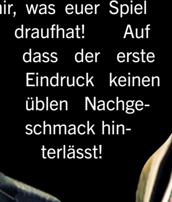
Anhand von einer Mission und einem kleinen Ausblick auf die Spielwelt schon ein finales Urteil über *Mafia 3* zu ziehen, wäre natürlich verfrüht. Aber festzuhalten bleibt, dass mich der Rollentausch vom Mafioso zum Mafia-Jäger bislang so gar nicht anspricht. Nichts für ungut, lieber Lincoln, aber du wirkst im Vergleich zu schneidigen Typen wie Tommy oder Vito momentan furchtbar austauschbar. Als gebe es im Action-Genre nicht schon genug Helden, die sich nach einem persönlichen Verlust auf einen Rachefeldzug begeben!

> „Viele Fans fragen sich zu Recht: Was habt ihr aus unserem *Mafia* gemacht?"

So gefällt mir die Idee eines dunkelhäutigen Protagonisten bislang besser als die tatsächliche Umsetzung. In der gewählten Zeitepoche steckt nämlich jede Menge Sprengstoff, die Hangar 13 hoffentlich für spannende Situationen nutzt. Die 60er- und 70er-Jahre sind bekannt für Rassenkonflikte und sexuelle Revolution. Wenig überraschend also, dass einer von Lincolns Gefährten eine starke schwarze Frau ist. Wenn sich Hangar 13 hier nicht in Klischees verrennt und stattdessen mutig neue Wege geht, könnte *Mafia 3* zumindest in diesem Punkt ein Vorbild für die komplette Spielebranche werden.

Viel Potenzial birgt auch die Spielwelt. New Orleans macht einen stimmigen Eindruck und wirkt schon jetzt lebendiger als Empire Bay aus *Mafia 2*. Der Besuch am Mississippi dürfte somit eine richtig schöne Abwechslung zum typischen Großstadt-Feeling von *GTA*, *Watch Dogs* oder *Sleeping Dogs* darstellen. Solange die Entwickler wie versprochen der Versuchung widerstehen, à la Ubisoft etliche Sammelobjekte und sich wiederholende Nebenmissionen in die Spielwelt zu quetschen.

Letztlich ist das Rumfahren in der Stadt für mich aber eh nur Hintergrundrauschen. Von einem *Mafia*-Spiel erwarte ich eine mitreißende Geschichte und denkwürdige Missionen. Wenn *Mafia 3* die liefert, kann ich über viele Fehltritte hinwegsehen. Also, Hangar 13, zeigt mir, was euer Spiel draufhat! Auf dass der erste Eindruck keinen üblen Nachgeschmack hinterlässt!







Homefront: The Revolution

Von: Peter Bathge

Statt einzuschlagen wie eine Bombe droht die als Open-World-Befreiungsschlag geplante *Homefront*-Wiederkehr baden zu gehen.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Dambuster Studios
Publisher: Deep Silver
Termin: 2. Quartal 2016

Wer wollte nicht schon immer mal einen Talibankämpfer spielen und Terroranschläge verüben? Wie jetzt, niemand? Kein Wunder, hinterhältige Angriffe mit versteckten Sprengsätzen gelten zu Recht als abscheulich und menschenverachtend. Aber was, wenn man es für eine gute Sache tut? Was, wenn die Opfer keine US-Soldaten oder afghanische Zivilisten sind, sondern böse Helfershelfer eines nordkoreanischen Regimes?

Was, wenn Sprengfallen spielekonform als rote Fässer daherkommen, die bei Beschuss explodieren? Wenn C4 mithilfe eines fernsteuerbaren Spielzeugautos in Richtung Gegner gelenkt wird? Was, wenn der Mann am Auslöser kein bärtiger Fanatiker aus dem Mittleren Osten ist, sondern ein US-Patriot, der sich gegen die undemokratische Besatzung seines Heimatlandes auflehnt?

Dann sind die vermeintlichen Terroristen plötzlich Freiheitskämpfer und das Wegbomben feindlicher Konvois wird zum Spielspaß-Feature. Die Entwickler von *Homefront: The Revolution* könnten sich diese zynische Sichtweise für eine interessante Geschichte zu eigen machen. Sie könnten unbequeme Fragen der Moral stellen. Sie könnten sich mit der Problematik beschäftigen, wann der Zweck die Mittel heiligt. Könnten Charaktere auffahren, die der brutale Kampf gegen die nordkoreanischen Besatzer selbst zu Bestien gemacht hat. Der Ego-Shooter hätte die einmalige Gelegenheit, zum Nachdenken anzuregen und einen relevanten Beitrag zum öffentlichen Diskurs über den Kampf gegen den Terror zu leisten. Und wir Spieler müssten uns ähnlich wie während der Folterszene von *Grand Theft Auto 5* die Frage gefallen lassen, was wir da eigentlich spielen. Wir würden vielleicht – schockiert von unseren Taten im Spiel – die eigenen Überzeugungen und Erwartungen überprüfen. Und am Ende hätte das Medium Spiel einen weiteren Schritt in Richtung anerkannter Kunst gemacht.

Nach derzeitigem Kenntnisstand wird das jedoch ein frommer Wunsch bleiben. Seitdem wir *Homefront: The Revolution* auf der Gamescom erstmals anspielen durften, erwarten wir lediglich einen uninspirierten *Far Cry 3*-Klon. Nicht weniger. Aber unglücklicherweise auch nicht mehr.

Weg mit den Altlasten!

Doch Moment! Vielleicht geht die Vollversion von *Homefront: The Revolution* uns ja unter die Haut mit ihrer mutigen, erwachsenen Konfliktdarstellung. Vielleicht liefert der britische Entwickler Dambuster Studios (vormals Crytek UK beziehungsweise Free Radical Design) ja eine emotionale Geschichte ab, die einen mitleiden lässt. In dem Fall wäre sie aber das bestgehütete Geheimnis der Welt, denn auf der Gamescom gab's lediglich stumpfe Open-World-Action zu spielen, komplett losgelöst von Dialogen und Handlung.

Zumindest eines ist sicher: Die Ereignisse aus dem ersten *Homefront* von 2011 spielen in *The Revolution* keine Rolle. Denn das Spiel startet die Serie nach nur einem Teil neu. Es ist ein sogenanntes Reboot, ausgestattet mit einer offenen Spielwelt statt linearen Levels. Nur das (abstruse) Szenario bleibt gleich: In naher Zukunft haben Nordkorea und seine asiatischen Verbündeten das US-Militär mit modernster Technik überrollt und den amerikanischen Kontinent besetzt. Darunter auch die Stadt Philadelphia, in der ihr den Widerstand aus der Ego-Perspektive organisiert.

Abseits der gespenstisch ruhigen Stadtzentren herrscht in den sogenannten roten Zonen Kriegsrecht. Bewaffnete Patrouillen ziehen in dick gepanzerten APC-Transportern durch die Straßen, Scanner-Drohnen suchen nach US-Rebellen und von hohen Mauern umgebene Stützpunkte versperren den Weg. In der Demo hasten wir durch ausgebombte Ruinen und kümmern uns um sogenannte Strike Points – von denen müssen wir eine vorgegebene Menge erobern, um im Sektor den Widerstandswillen der Bevölkerung zu schüren. Außerdem gibt's noch Priority Points, also besonders stark bewachte Festungen. Die zu knacken macht dann auch tatsächlich Spaß und erinnert sofort an die Lager aus *Far Cry 3*. Hier wie dort dürfen wir frei entscheiden, wie wir den Kampf angehen, ob wir schleichen, ballern oder Gadgets nutzen.

(4x4)+4

Als Untergrundkämpfer steht uns keine solch moderne Ausrüstung wie in *Call of Duty: Advanced Warfighter* zur Verfügung, stattdessen vertrauen wir vorrangig auf vier notdürftig zusammengeklöppelte Gadgets. Dabei haben wir die Wahl zwischen Sprengstoff, Brandbeschleuniger, Störsender und Feuerwerkskörper. Diese

WERBUNG VS. REALITÄT: DIE GRAFIK

Homefront: The Revolution **verwendet die Cryengine, die auch in** ***Crysis 3*** **zum Einsatz kommt. Das sorgt für eine schicke Optik, sollte man meinen. In Wirklichkeit konnte die PC-Grafik auf der Gamescom aber (noch) nicht mit den präparierten Werbebildern von Publisher Deep Silver mithalten.**





▲▼ Bei den anderen drei Bildern auf dieser Seite handelt es sich um Momentaufnahmen aus dem Gameplay-Trailer. Die Kompression des Videomaterials verzerrt die Wirklichkeit zwar etwas (die hässlichen Bildartefakte gibt es im Spiel natürlich nicht), aber die Screenshots geben den Look von *Homefront: The Revolution* dennoch gut wieder. Und der schwankt zwischen einem depressiven Grau-in-Grau und unansehnlichem Braun. Zudem erinnert die niedrige Auflösung vieler Texturen eher an das erste *Homefront* als an ein Cryengine-Spiel.

▲ Das obere Bild und die beiden Screenshots auf der linken Seite stammen von Publisher Deep Silver. Neben der irreführenden Perspektive (ihr erlebt das Spiel aus der Ego-Ansicht) sehen hier Texturen knackscharf aus und Licht- und Schatteneffekte wirken up to date.



Elemente lassen sich jeweils auf vier verschiedene Arten anwenden: Wir können sie werfen, sie fernzünden, sie automatisch in der Nähe von Gegnern aktivieren oder wir binden sie auf ein fernsteuerbares Spielzeugauto und karren das Gadget damit in Richtung Gegner. Die Feuerwerkskörper dienen als Ablenkung, der Störsender hackt Sucherdrohnen oder Geschütztürme, woraufhin die mechanischen Helfer Mitglieder der Koreanischen Volksarmee (KVA) ins Visier nehmen.

Vier Gagets, vier Zustellungsmethoden. Und vier Waffen. So viele dürft ihr gleichzeitig herumtragen. Neues Equipment kauft ihr in Shops gegen Geld, das ihr für erledigte Aufträge kriegt und in Truhen, Schränken oder anderen Behältern findet. Außerdem gibt's ein bisschen Crafting, denn aus gefundenen Rohstoffen (es sind, ihr habt's erraten, vier Stück) lassen sich neue Molotowcocktails oder Sprengminen herstellen. Munition ist rar gesät, genau wie Medikits, mit denen ihr eure Wunden heilt. Auch hier standen Ubisofts aktuelle *Far Cry*-Spiele Pate. Auf Knopfdruck rammt sich der Held eine Spritze in den Arm.

In der Ubisoft-Schule gelernt

Dort enden die *Far Cry*-Parallelen nicht. Auch in *Homefront: The Revolution* seid ihr auf dem Sattel eines flotten Motorrads schneller unterwegs (sehr spaßig: Sprungschanzen erlauben das Brettern über Dächer). Nach der Befreiung eines Priority Points gibt's eine Kamerafahrt, die nahe Nebenmissionen vorstellt – genau wie in *Far Cry 3+4*. Beim Waffentuning steht dagegen *Crysis* Pate, parallel zu Cryteks Shooter-Serie verpasst ihr euren Waffen unterwegs einen Schalldämpfer, ein anderes Visier oder modelt sie gar komplett um. So wird aus einer Schrotflinte etwa mit wenigen Handgriffen ein Granatwerfer, der Brandbomben verschießt – sofern ihr die entsprechende Blaupause besitzt.

Noch viel zu tun

Das nichtlineare Spielprinzip soll davon profitieren, dass es beim Wechsel zwischen den Zonen keine Ladezeiten gibt. Ist die Lage auf der Straße zu brisant, weicht ihr einfach in ein weit verzweigtes Tunnelnetzwerk aus. Oben wie unten begleiten euch NPC-Kämpfer. Deren Schusswechsel mit den Besatzern rufen vage Erinnerungen an City-17-Gefechte in *Half-Life 2* hervor. Anders als in Valves Meisterwerk erteilt ihr den Gefährten aber keine Befehle. Ein Koop-Modus soll im fertigen Spiel Multiplayer-Gefechte gegen KI-Horden ermöglichen. Die Einzelspieler-Kampagne lässt sich aber wohl nicht kooperativ spielen. Eine Koop-Demo erscheint Ende des Jahres zuerst für Microsofts Xbox One.

Doch das ist Zukunftsmusik. Die Gamescom-Demo befand sich laut Entwickler noch in einem sehr frühen Zustand. Besonders bei den Strike-Point-Details, die teils mit eintönig-simplen „Verteidige das, hacke dies"-Einsatzzielen daherkamen, handelt es sich stellenweise noch um Platzhalter. Doch auch jenseits der bloßen Missionen weist *Homefront: The Revolution* derzeit noch so einige Ecken und Kanten auf. Das Bewegungsgefühl der Spielfigur etwa überzeugte uns weder mit (noch nicht finaler) Maus-Tastatur-Steuerung noch per Gamepad. Der Held schleppt sich selbst im Sprintmodus elendig langsam durch die Gassen. Auch das Balancing benötigt noch viel Arbeit. Die Gegnerdichte auf den Straßen ist absurd hoch und die Lebensenergie des Helden rauscht so schnell gen null, dass er sich eine Gesundheitsspritze nach der anderen in den Arm jagen muss. Wow, liebe Dambuster Studios, ihr wollt neben Terrorakten doch nicht etwa auch noch Drogenkonsum gutheißen? ❑

PETER MEINT



„Es mangelt bislang an einer eigenen Identität und einem klaren Konzept."

Ich mochte *Homefront*, Ehrenwort! Allerdings hauptsächlich wegen des Mehrspielermodus. Die Kampagne war zu kurz und linear, wenn auch rasant inszeniert. *Homefront: The Revolution* soll einen Koop-Modus beinhalten, von dem war aber noch nichts zu sehen. Auf der Gamescom stand die offene Spielwelt im Mittelpunkt. Verschenkte Liebesmüh, ein solch tristes Leveldesign habe ich schon lange nicht mehr gesehen. Zusammen mit den Schwächen beim Balancing (fraglos dem frühen Zustand der Demo geschuldet) und dem fehlenden Feinschliff hat mich das Ergebnis komplett kalt gelassen. Ich hoffe, dass Dambuster Studios noch ein paar mitreißende Missionen in petto hat und sich etwas anderes als das bislang recht monotone Abklappern von Strike Points für die offene Spielwelt ausdenkt. Wäre ansonsten schade um die launigen Motorrad-Sequenzen und das coole Gadget-System!

Wirbelwindattacke! Manche Waffen wie diese Doppelsäbel eignen sich sehr gut für Gegnermassen.

Dark Souls 3

Genre: Rollenspiel
Entwickler: From Software
Publisher: Bandai Namco
Termin: 1. Quartal 2016

Von: Marco Cabibbo/
Lukas Schmid

Bringt eure Toten raus! In *Dark Souls 3* lassen From Software und Bandai Namco zum dritten Mal die Seelen tanzen.

Der Estus-Flakon ist ausgetrunken, die verbliebene Lebensenergie ist auf gerade einmal die Hälfte abgesunken. Es steht nicht gerade gut um unseren Helden, wissen wir doch, dass der nächste Schlag vom Gegner das Aus bedeuten kann. Doch auch unser Kontrahent, der Endgegner dieses Areals namens Dancer of the Frigid Valley, ist bereits mit einem Fuß im Grabe. Die nächste Offensive wird also die Entscheidung bringen. Voller Zuversicht, diesen Kampf für uns zu entscheiden, packen wir den Zweihänder aus, laufen scharf an der tänzelnden Monstrosität mit seinen zwei Schwertern vorbei. Beide Waffen, mit Feuer und Eis verzaubert, verfehlen uns nur knapp – das ist die Gelegenheit für uns! Mit einer vollen Breitseite fügen wir der Kreatur eine tiefe Wunde am linken Bein zu, doch sie fällt nicht. Der Lebensbalken ist zwar fast geleert, aber ein Millimeter ist immer noch übrig. Panik kommt auf, denn der Dancer of the Frigid Valley setzt bereits zum zweiten Hieb an. Da unsere verbliebene Ausdauer in den Zweihänder investiert wurde, bleibt keine Energie mehr für eine Ausweichrolle zur Seite übrig. Mit einem lauten Ächzer gehen wir als Verlierer zu Boden und ein roter „You died"-Schriftzug macht wieder einmal deutlich, dass Unachtsamkeit und Leichtsinn auch in *Dark Souls 3* schwer bestraft werden.


Fernkampfwaffen, wie hier etwa der Kurzbogen, werden auch im Nahkampf einsetzbar sein.

Stilsicher wie eh und je

Ebenso vertraut wie das verhältnismäßig häufige Sterben bei frisch aufgespürten Bossgegnern ist das erste Gebiet, das wir bei unserer Anspiel-Session erkunden dürfen. In bester Serientradition beginnen wir unsere Reise in einem Festungsareal namens Wall of Lodeleth, in dem es vor lauter untoten Kriegern nur so wimmelt. Von dem aus *Bloodborne* bekannten Gothic-Layout ist hier nichts zu sehen, stattdessen frönt *Dark Souls 3* wieder dem bewährten Setting der Mittelalter-Fantasy. Zwei vorgefertigte, leicht identische Charakter-Builds standen für die Gamescom-Version zur Verfügung. Schwere Rüstung und Schild gab es in beiden Varianten, bei der Bewaffnung musste man sich allerdings zwischen Axt und Langschwert entscheiden. Wie schon im direkten Vorgänger *Dark Souls 2* könnt ihr bis zu drei verschiedene Waffen griffbereit in einer Hand halten. Neu hingegen sind die unterschiedlichen Kampfhaltungen, die ihr am Gamepad mit der Schultertaste auswählen dürft. Mit dem bereits erwähnten Langschwert etwa haltet ihr die Waffe mit beiden Händen angwinkelt nach vorne und könnt schnelle Ausfallattacken nach vorne machen. Gegen Stichwaffen mit großer Reichweite mögt ihr damit zwar im Nachteil sein, allerdings könnt ihr mit einem solchen Vorwärtshieb die Schildverteidigung eines Gegners problemlos durchdringen. Schwer gepanzerte Tanks werden im PvP also darauf Acht geben müssen, wie sich ihr Gegner verhält.

Das ist neu bei den Waffen

Nicht alle Waffen verhalten sich dabei gleich. Mit einem Säbelpaar, das wir später im Level gefunden


In welcher Zeit genau *Dark Souls 3* angesiedelt ist, kann jetzt noch nicht gesagt werden …

… aber die Anzeichen verdichten sich, dass es nach der Ära von Gwyn spielen wird.


Da hilft auch ein kleiner Schild nix. Hier ist man mit Ausweichen definitiv besser dran.

haben, könnt ihr eine beidhändig geführte, recht flinke Wirbelattacke ausführen – diese lässt sich wunderbar mit normalen Attacken kombinieren, was euch ein breites Spektrum an Angriffsoptionen gewährt. Ab sofort unterscheiden sich auch Lang- und Kurzbögen voneinander. Mit der langen Bogensehne können die schweren Pfeile auf unachtsame, noch nicht alarmierte Gegner geschossen werden. Die kurze Version hingegen ist für den Nahkampf geeignet. Nach einer Rolle rückwärts könnt ihr dem gerade ausgewichenen Bösewicht blitzschnell einen Pfeil zwischen die Augen jagen. Dieses neue Element der unterschiedlichen Kampf-Stances ist jedoch auch der feindlichen KI zugänglich. Besonders die schwer gepanzerten Eliteritter, deutlich stärker und ausdauernder als die normalen Untoten, wechselten häufig ihre Ausgangsstellung und waren so sehr unberechenbar. Auf die genauen Werte und Details unseres Charakterprofils hatten wir leider noch keinen Zugriff. Es ist aber davon auszugehen, dass ihr eure fleißig verdienten Seelen wieder in bekannte Profilwerte wie Stärke, Vitalität oder Intelligenz investieren dürft. Sofern ihr es denn schafft, eines der seltenen Leuchtfeuer zu finden. Wer vorher stirbt, lässt alle eingesammelten Seelen an Ort und Stelle liegen. Wie immer gilt: Beißt ihr ein weiteres Mal ins Gras, ist alles futsch.

Das Leveldesign wird komplexer

Was schon im ersten Areal auffällt, ist das deutlich komplexere, in sich greifende Leveldesign, das mit seinen unzähligen Abzweigungen und Abkürzungen stark an *Bloodborne* und *Dark Souls* erinnert. Vom etwas linearer gestalteten *Dark Souls 2* entfernt sich der dritte Teil also wieder. Um selbst die dunkelsten Areale nach versteckten Durchgängen auszuleuchten, ist erneut die Fackel im Gepäck dabei. Ob sie einzig und allein zum Erforschen der teils echt finsteren Verliese nützlich ist oder auch für so manches Rätsel von Gebrauch ist, war in der spielbaren Demo noch nicht ersichtlich. Genaues Umsehen ist aber mit oder ohne Fackel wieder oberstes Gebot in *Dark Souls 3*. Hinter einer verborgenen Ecke kann sich nicht nur das nächste Leuchtfeuer befinden, sondern vielleicht sogar eine Abkürzung zu einem schon bekannten Gebiet. Das hilft sowohl bei der Orientierung als auch bei einem weitaus kürzeren Laufweg, sofern man zwischenzeitlich Staub fressen sollte.

Spielt vor oder nach Gwyn?

Was die Hintergrundgeschichte von *Dark Souls 3* betrifft, kann bis jetzt nur spekuliert werden. Ob es sich bei dem dritten Teil um ein Prequel handelt, es zwischen den beiden Vorgängern angesiedelt ist oder weit nach den Ereignissen von Vendricks Feldzug spielt, kann man gegenwärtig nicht beurteilen. Ein immer wiederkehrendes Element in den bislang gezeigten Szenen war allerdings verbrannte Asche. Ob nun der rauchende Kadaver eines Drachen, die riesigen Giganten im ersten Trailer mit ihren vor Glut glimmenden Armen oder der erste Endboss mit seinem Feuer- und Asche-Schwert: Die Anzeichen verdichten sich, dass *Dark Souls 3* nach dem Zeitalter des Feuers und somit nach der Herrschaft von Gwyn angesiedelt ist. Bislang ist das jedoch nur reine Spekulation, denn mit Informationen zu allem, was über die Gamescom-Demo hinausgeht, hielt sich From Software noch dezent zurück. Für einen hervorragenden Ersteindruck geht's aber auch ohne Story. Kenner der Reihe merken anhand vieler kleiner Details sehr schnell, dass hier wieder Serienmeister Miyazaki am Werk ist und dem Spiel seinen Stempel aufdrücken wird.

Starker Start ins nächste Jahr

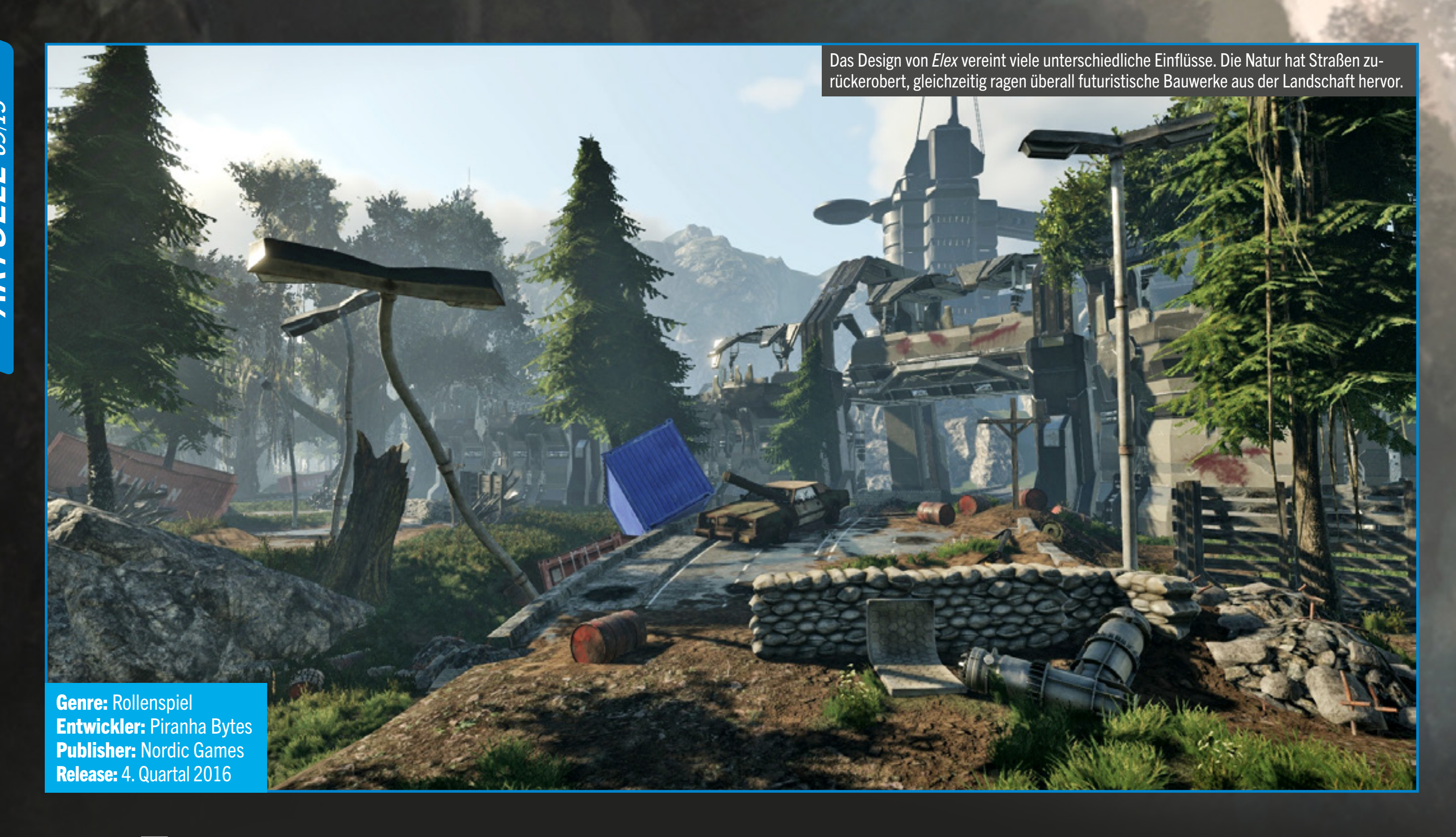
Grafisch ordentlich, aber nicht weltbewegend, wird sich die Optik von *Dark Souls 3* primär wieder durch ihr Charakter- und Monsterdesign definieren. Anhand des ersten Bosses sowie eines geheimen Zwischengegners merkt man, dass From Software sich an einem schlankeren, agileren Kreaturendesign versucht – beide Monster weisen große Gemeinsamkeiten mit Sir Artorias aus dem ersten *Dark Souls* auf. Spielerisch setzt der Entwickler auf die bewährten Stärken der Serie und verfeinert sie durch eine Handvoll Innovationen, die sich vor allem im PvP bemerkbar machen könnten. Sollte *Dark Souls 3* das Niveau der ersten Demo halten können, beginnt das nächste Jahr mit einem Knaller. ❑

MARCO MEINT



„Miyazakis Handschrift ist sehr deutlich zu erkennen."

Nicht nur an der Tatsache, dass bereits im ersten Areal ein unbesiegbar erscheinender Drache auftaucht, lassen sich die vielen Design-Eigenheiten vom *Souls*-Schöpfer Hidetaka Miyazaki festhalten. Es ist vor allem das bereits in der Gamescom-Demo überzeugend wirkende Leveldesign mit vielen versteckten Ecken und Abkürzungen, was den Ersteindruck des Spiels positiv ausfallen lässt. *Dark Souls 2* war an dieser Stelle etwas linearer aufgebaut. Die neu hinzukommenden Kampfstile der Waffen sind ebenfalls eine tolle Bereicherung für das Spiel – *Dark Souls 3* wird variantenreicher, nicht aber komplizierter. Grafisch abermals nicht in der 1. Liga angesiedelt, reißt das prima Artdesign hier dennoch wieder eine Menge raus. Vor allem die schlanken Bossgegner haben es mir schon jetzt sehr angetan.


Das Design von *Elex* vereint viele unterschiedliche Einflüsse. Die Natur hat Straßen zurückerobert, gleichzeitig ragen überall futuristische Bauwerke aus der Landschaft hervor.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Piranha Bytes
Publisher: Nordic Games
Release: 4. Quartal 2016

Elex

Von: Peter Bathge

Gothic-Erfinder Piranha Bytes gewährt einen ersten Blick in sein neues Science-Fantasy-Universum.

Seit acht Jahren spukt Piranha Bytes die Idee für ein neues Rollenspiel im Kopf herum. 2016 wird das Konzept dank einer Kooperation mit Publisher Nordic Games Wirklichkeit. Der Name dafür rangiert in Sachen Attraktivität irgendwo zwischen Kondomen und Zahnpasta: *Elex*. Das Spiel soll zum Glück interessanter werden: Fliegende Drohnen, hölzerne Burgen, überwucherte Autobahnen, dicke Schwerter und fette Plasmaknarren existieren in *Elex* nebeneinander. Ob dieser Mischmasch aus Science-Fiction und Fantasy funktioniert?

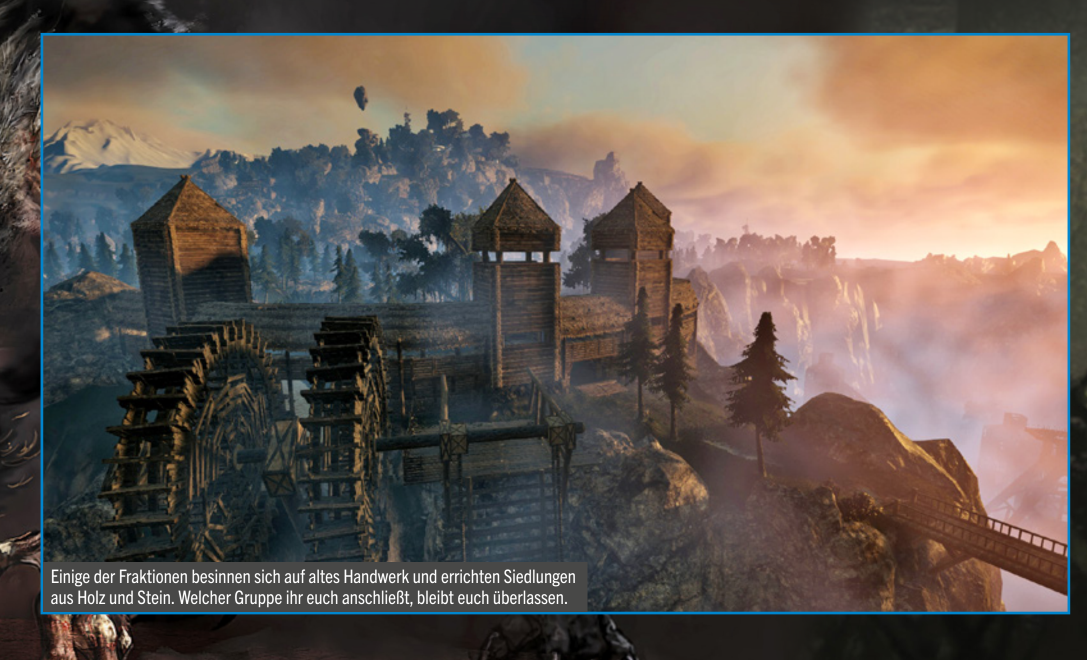
Klassische Tugenden

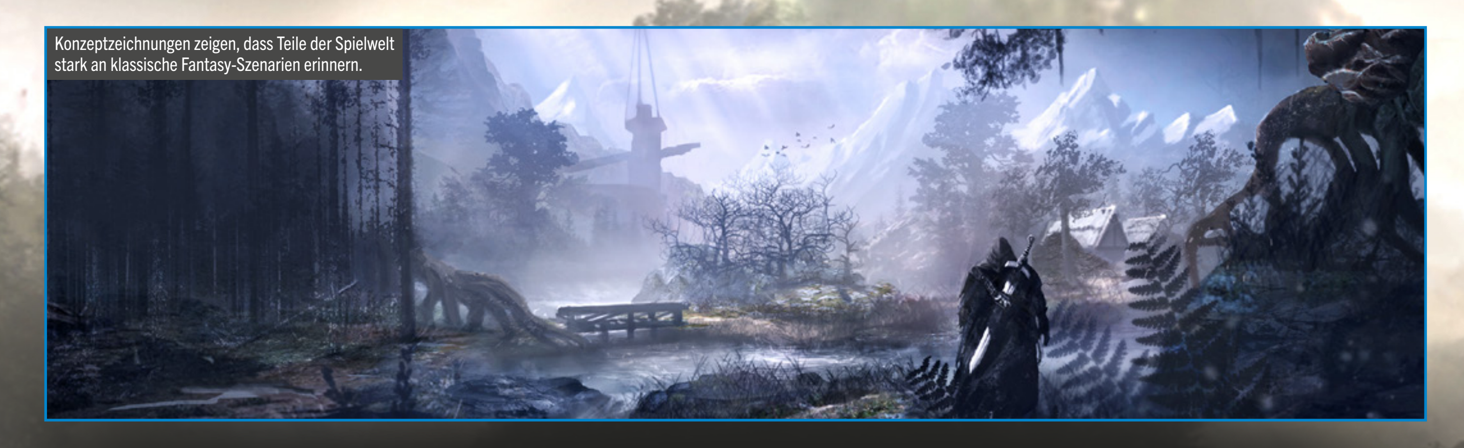
Eine offene Welt ohne Levelgrenzen: Was in *Gothic* begeisterte und bei *Risen 2+3* unter der Einteilung in separate Inseln litt, soll in *Elex* den angeknacksten Ruf der deutschen Entwickler aufpolieren. In Piranha Bytes jüngstem Rollenspiel gibt es nämlich überhaupt keine Ladezeiten und lediglich besonders knackige Widersacher versperren euch zu Beginn den Weg in ferne Regionen, nicht aber künstliche Grenzen.

Bis zu 70 Stunden soll das Abenteuer dauern. Unterwegs schließt ihr euch einer von vier Fraktionen an, entsprechend erhaltet ihr Zugriff auf spezielle Fähigkeiten und Ausrüstung. Außerdem trefft ihr unterschiedliche NPC-Begleiter. So viel Freiheiten ihr bei der Wahl des nächsten Reiseziels und eurer Talente habt, so sehr schränkt euch *Elex* aber bei der Spielfigur ein. Typisch Piranha Bytes gibt es keine Möglichkeit, einen eigenen Helden zu erstellen. Der männliche Protagonist, ein mit seiner Flugmaschine über einem unzivilisierten Kontinent abgestürzter Ex-General des ordnungsliebenden Alb-Militärs, kommt fertig gebacken daher.

Szenario: Science-Fantasy

Die große Stärke von Piranha Bytes ist es, glaubwürdige Welten zu erschaffen. Welten mit realistischen Behausungen, detaillierten NPC-Tagesabläufen und sanften Übergängen zwischen verschiedenen Klimazonen. *Elex* stellt jedoch ganz neue Ansprüche an das Design-Team. Denn diesmal balancieren die Ent-


Einige der Fraktionen besinnen sich auf altes Handwerk und errichten Siedlungen aus Holz und Stein. Welcher Gruppe ihr euch anschließt, bleibt euch überlassen.


Konzeptzeichnungen zeigen, dass Teile der Spielwelt stark an klassische Fantasy-Szenarien erinnern.

wickler nicht nur Wälder, Wüsten, Sümpfe, Eisfelder und Vulkanlandschaften, sondern müssen auch eine ausgewogene Mischung aus Fantasy-typischen Elementen und Science-Fiction-Anleihen finden.

Ein Meteoriteneinschlag hat die *Elex*-Welt Magellan verwüstet: Von der einst blühenden, technologisch forschrittlichen Zivilisation sind nur noch kümmerliche Reste übrig. Pflanzen überwuchern leer stehende Parkplätze, ausgebrannte Autos verrosten am Wegesrand. Doch Artefakte der glorreichen Vergangenheit haben überdauert. Fremdartige Strukturen, die sich majestätisch wie Xardas' Turm aus *Gothic* gen Himmel recken. Kraftfelder aus purer Energie. Schwer gepanzerte Exo-Suits. Fette Laserwummen. Automatische Geschütze.

Mutagen, Droge, Treibstoff

Derweil hat der mysteriöse Rohstoff Elex die Tierwelt verändert. Ähnlich wie das Tiberium in *Command & Conquer* kam Elex mit dem apokalyptischen Meteoriten auf die Erde und sorgt für Mutationen, etwa an Snapper-ähnlichen Echsen. Elex dient jedoch auch als Energiequelle und wirkt wie eine Droge: Der Konsum gewährt magische Fähigkeiten. Elex-Abhängige riskieren jedoch, zu einem seelenlosen Cyber-Zombie zu werden. Deshalb wenden sich viele Bewohner von Magellan von dieser Wunderdroge ab. Der paramilitärischen Alb-Fraktion mit ihren dicken Rüstungen und modernen Schusswaffen stehen die sogenannten Kleriker gegenüber, die Elex-Konsum verabscheuen, in strohbedeckten Lehmhütten oder steinernen Festungen leben und mit Pfeil und Bogen kämpfen. Dazu gibt es noch Berserker (nutzen eine abgeschwächte Form von Elex) und Banditen, die gestohlene Alb-Ausrüstung für ihren Guerillakrieg verwenden.

Gehen immer: Jetpacks!

Ein technisches Hilfsmittel darf der Held jedoch unabhängig davon verwenden, auf welche Seite er sich schlägt. Ein Raketengürtel um seine Hüften erlaubt mehr Vertikalität als in den Quasi-Vorgängern. Mit dem Jetpack erkundet ihr sonst unzugängliche Bergplateaus oder kehrt im Gleitflug sicher auf ebenen Boden zurück. Der technische Fortschritt macht auch nicht vorm Inventar halt, das bei *Elex* nicht als separates Menü, sondern als schnieke Hologramm-Einblendung im *Dead Space*-Stil daherkommt. Hier drückt ihr eurem Helden Kriegshammer und *Skyrim*-Helm in die Hand oder staffiert ihn à la Space Marine oder Master Chief aus. Fraglich ist derweil noch, ob das neue Kampfsystem taktischer daherkommt als das auf Dauer anstrengende *Risen* 3-Klickfest. Erste Szenen wirkten wenig revolutionär. Da hätten wir nach acht Jahren Vorlaufzeit mehr erwartet. ❏

PETER MEINT



„Morgens Aronal, abends *Elex*: blöder Name trifft coole Ideen."

Eine spielbare Version von *Elex* gibt es schon, in die Finger bekam ich sie auf der Gamescom aber noch nicht. Schade, denn die hätte viele offene Fragen beantwortet. Zum Beispiel, ob Piranha Bytes es endlich schafft, fesselnde Geschichten zu erzählen, jetzt wo man sich mit *Elex* vom Ruhrpott-Humor wegbewegen will. Auch würde ich gerne wissen, wie ich mich als Schwertkämpfer gegen Widersacher verteidige, die mir mit Lasergewehren aus der Entfernung eins auf den Pelz brennen. Und natürlich ist da noch das Szenario als große Unbekannte: Können Fantasy und Science-Fiction wirklich nebeneinander existieren, ohne dass die Mischung beliebig wirkt? Hier setze ich auf die Weltenbau-Erfahrung von Piranha Bytes, damit die Essener die unterschiedlichen Technologien und Baustile alle unter einen Hut bringen.

Bei der Technik bleibt Piranha Bytes seiner *Risen 3*-Engine treu. Bedeutet: tolle Weitsicht, unzeitgemäße Animationen in Dialogen.

Just Cause 3

Action satt: Rico kann es dank Minigun, Raketenwerfer und Konsorten selbst mit Helikoptern und Jets aufnehmen.

Von: Max Falkenstern

Spiel mit dem Feuer: Ein unterdrückter Inselstaat wird zum Schauplatz cooler Stunts und explosiver Action.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Avalanche Studios
Publisher: Square Enix
Termin: 01.12.2015

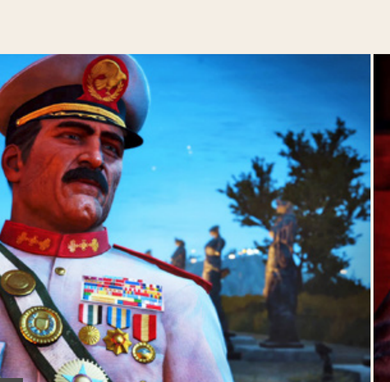
Ordnung ist etwas für Waschlappen, echte Genies beherrschen das Chaos. In *Just Cause 3* lassen wir Traktoren vom Himmel regnen, ballern kopfüber von einem Helikopter hängend und fliegen in einem Wingsuit durch Ringe. So viel Blödsinn in einem Spiel vereint macht neugierig: Auf der Gamescom 2015 sahen wir erst einer Präsentation zu und stifteten im Anschluss selbst Unfug, wenn auch in eingeschränktem Umfang. Denn die mit knapp 1.000 Quadratkilometern große Inselwelt durften wir nicht frei erforschen, sondern nur kurzweilige Herausforderungsmissionen spielen.

Wenn Traktoren vom Himmel fallen

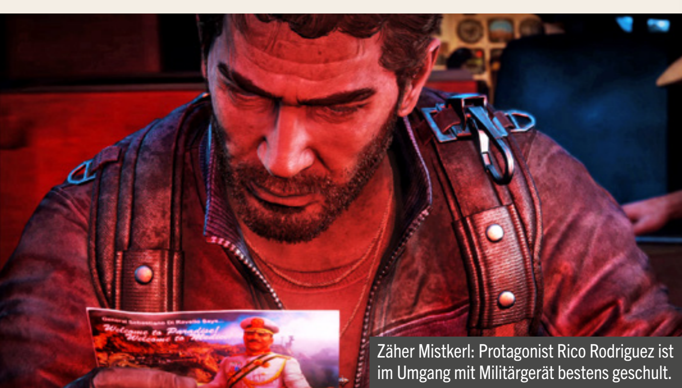
Für alle, die die vergangenen Monaten unterm sprichwörtlichen Stein verbracht haben: In *Just Cause 3* spucken wir als Rico Rodriguez dem machthungrigen Diktator Di Ravello in die Suppe, der einen Inselstaat unter seiner Gewalt hat. Um dessen Einfluss zu schmälern, befreien wir Dörfer und Städte von Propagandamaterial und den Lakaien des Tyrannen. In eroberten Gebieten haben wir dann Zugang zur Garage. Darin geparkte Fahrzeuge können wir anschließend von jedem Punkt der Spielwelt aus herbeirufen. Während der Live-Präsentation fuhr der Entwickler einen Traktor von einem Ackerfeld in die Garage, wählte das so nun freigeschaltete Fahrzeug über das Menü aus, setzte ein Leuchtfeuer und in Sekundenschnelle wurde ein Container an gewünschter Stelle mitsamt Konfetti fallen gelassen. Auch die Beschaffung von Waffen und Gadgets ist auf diese Weise möglich.

Zerstören will gelernt sein

Da die Gebiete im späteren Spielverlauf vermutlich besser geschützt sein werden, bauen wir Ricos Fähigkeiten aus. Durch das Verdienen sogenannter Gears in Herausforderungsmissionen schalten wir abhängig von der Challenge verschiedene Upgrades frei. Wenn wir etwa in Wingsuit-Kursen ausreichend Punkte sammeln, dürfen wir während des Gleitens künftig vorübergehend einen Tempo-Boost aktivieren. Ganz witzig, wir hoffen aber für das fertige Spiel noch auf kreativere Einfälle in Sachen Boni, um den Jagdtrieb nach Gears dauerhaft zu wecken. Der bisherige Fortschritt wie auch die genauen Voraussetzungen für das nächste Upgrade können jederzeit im Talentbaum einsehen werden. Der Upgrade-Pfad ist fest vorgegeben,



Herr der Insel: Diktator Di Ravello wacht mit strenger Hand über den fiktiven Inselstaat Medici.



Zäher Mistkerl: Protagonist Rico Rodriguez ist im Umgang mit Militärgerät bestens geschult.


Auf Bestellung: Fahrzeuge können über ein Kommando in *Just Cause 3* an beliebiger Position abgeworfen werden.


Bis zu drei Waffen kann Rico gleichzeitig mit sich führen. Vom Feind erbeutete Schießeisen können per Abwurf angefordert werden.


Menschliches Flughörnchen: Für den Wingsuit gibt's spezielle Challenges, wo wir Ringe durchqueren müssen.

wir stehen also nicht vor der Wahl zwischen zwei Fähigkeiten. Maximal fünf pro Mission und 135 im gesamten Spiel freischaltbare Gears sollen für Langzeitmotivation sorgen.

Highscore-Jagd mit Hindernissen
Vier Herausforderungen (jeweils zwei Wingsuit- und Zerstörungsmissionen) durften wir auf der Gamescom 2015 selbst ausprobieren. In beiden Wingsuit-Kursen starteten wir in luftiger Höhe und durchquerten auf dem Weg Richtung Ozean farbige Ringe. Der Punktezähler klettert besonders zügig nach oben, wenn wir geradewegs durch einen sehr schmalen Ring im Inneren fliegen und mehrere Objekte nacheinander ohne Auslassen passieren. Dank präziser Steuerung – wir spielten mit einem Xbox-One-Controller – waren die Flugmanöver für uns aber kein Problem und wir gewannen durchschnittlich vier von fünf möglichen Gears.

Schwieriger gestalteten sich die Zerstörungsmissionen, in denen wir vor Ablauf eines Zeitlimits mit Panzer oder Raketenwerfer alles in Schutt und Asche legen müssen. Der Trick besteht darin, die Zerstörungen durch gut platzierte Treffer zu verbinden und so Kettenreaktionen folgen zu lassen. So elegant inszenierte Verwüstungsorgien wie in den Trailern haben wir nach knapp 30 Minuten Spielzeit jedoch nicht hinbekommen. Zu häufig kollidierten wir mit Objekten beim Versuch, fließend zwischen verschiedenen Bewegungsabläufen zu wechseln. Umso größer ist die Freude, wenn es dann doch gelingt, sich mit dem Enterhaken an einen Antennenmast zu ziehen, aus dem Schwung heraus den Para-Gleitschirm auszufahren, dann mit dem Raketenwerfer einen Benzintank zu treffen und schlussendlich sicher auf dem Boden zu landen. Wer zusätzliche Motivation braucht, kann gegen den Geist von Freunden antreten und sich in Online-Bestenlisten verewigen. Abgesehen davon gibt es keine Multiplayer-Elemente. ❑

MAX MEINT



„Chaos und Zerstörung sind genau mein Ding"

Zu meinem Bedauern war es im Rahmen des Gamescom-Termins zu *Just Cause 3* nicht möglich, das vielfach angepriesene Sandbox-Gameplay des Titels selbst zu erleben. Zu den Open-World-Features gab es nur einen zugegebenermaßen unterhaltsamen Vortrag von gut gelaunten Entwicklern. Die witzigen, spielbaren Herausforderungsmissionen trösteten mich dann aber ein wenig über die fehlende Freiheit der Anspielsession hinweg. Die Wingsuit-Flüge machten aufgrund präziser Steuerung sofort Spaß, fesselten mich aber längst nicht so wie Zerstörungsmissionen, in denen ich nach Herzenslust meine destruktive Ader ausleben konnte. So akrobatische Stunts wie in den Trailern bekam ich jedoch nicht hin, denn der Wechsel zwischen den Bewegungsabläufen fiel einen Tick schwerer aus als etwa in *Batman: Arkham Knight*. Bleibt zu hoffen, dass Avalanche die Missionen abwechslungsreich gestaltet und nicht zu sehr auf Wiederholungen der immer gleichen Typen setzt. Ein großes Fragezeichen steht im Moment noch hinter der Story des Spiels. Seien wir mal ehrlich: Die Hintergrundgeschichte war nie das Aushängeschild der *Just Cause*-Reihe. Dem dritten Teil würde aber ein roter Story-Faden, der die Zerstörungsorgie hübsch einrahmt, gut zu Gesicht stehen. Nach meinen Anspieleindrücken würde ich am liebsten sofort nach Ravello reisen und die Spielwelt von *Just Cause 3* in Schutt und Asche legen!


Herrliche Aussichten: Die Weitsicht in *Just Cause 3* ist ordentlich. Die von uns gespielte Version hatte allerdings noch mit Kantenflimmern zu kämpfen.


Du ziehst mich an: Mit dem praktischen Enterhaken können wir uns einfach an Helikopter und andere Vehikel klemmen.

Sneak Peek: Grand Ages: Medieval

Gütersloh, Wiege weltumspannender Imperien und epochaler Handelsnetzwerke.

Von: Peter Bathge

Unsere drei Leser Norman, Björn und Manuel (von links oben nach rechts unten) mit Entwickler Daniel Dumont (links unten).

SNEAK PEEK

Was ist das eigentlich?
Die PC-Games-Sneak-Peek findet in unregelmäßigen Abständen statt und bietet unseren Lesern die Möglichkeit, einen Tag lang ein Spiel zu testen, das sich noch in der Entwicklung befindet. Gleichzeitig stehen ihnen die Spielehersteller Rede und Antwort.

Genre: Echtzeitstrategie | **Entwickler:** Gaming Minds | **Publisher:** Kalypso Media | **Termin:** 25. September 2015

Als Erstes müssen die Franzosen dran glauben!" Es ist eine verständliche Haltung, die der 33-jährige Manuel Kellner beim ersten Anspielen von *Grand Ages: Medieval* an den Tag legt. Nicht etwa aufgrund von Ressentiments gegenüber den französischen Nachbarn. Sondern weil deren Städte nun mal ein frühes Hindernis auf Manuels Weg zum mittelalterlichen Herrscher über Europa darstellen. Um Paris & Co. seinem wachsenden Imperium einzuverleiben, stehen ihm zwei Wege offen. Entweder erklärt er den KI-gesteuerten Bürgermeistern den Krieg. Oder er schmeichelt sich mit Geldgeschenken, Bündnisverträgen und gehandelten Waren bei Bevölkerung und Stadtvätern ein, bis die Siedlung von allein überläuft. Als Ausgangspunkt für sein Reich hat sich Manuel Gütersloh ausgesucht. Eine logische Wahl, denn Manuel ist nicht nur Lokalpatriot, in Gütersloh befindet sich auch der Sitz von *Grand Ages: Medieval*-Entwickler Gaming Minds. Genau dort finden sich drei PC-Games-Leser im Juli ein, um noch vor der Gamescom einen Tag lang weltexklusiv das neue Strategiespiel der *Patrizier*-Macher auszuprobieren.

Spieler aus der Region

Mit seinen 18 Jahren ist Björn Nehls bereits ein echter *Grand Ages*-Experte. Den Vorgänger im antiken Rom hat er sehr gerne gespielt und war deshalb gespannt auf die Fortsetzung – auch wenn die von einem anderen Entwickler als *Tropico*-Betreuer Haemimont Games stammt. Als er auf PCGames.de sah, dass wir Teilnehmer für eine Sneak Peek zum zweiten Serienteil suchten, musste er nicht lange überlegen. Einmal quer durch Nordrhein-Westfalen ging die Reise für ihn, von Gummersbach nach Gütersloh.

Das Trio komplettiert Norman Selke. Der 24-Jährige hat von *Civilization* über *Cities: Skylines* bis hin zu *Train Fever* so ziemlich alles gespielt, was die Genres Strategie und Wirtschaftssimulation hergeben. Er reist an diesem stürmischen Samstag von Gelsenkirchen aus an und wirft sich zusammen mit den Kollegen sogleich an die bereitgestellten PCs mit einer vorinstallierten Beta-Version von *Grand Ages: Medieval*.

Anders als erwartet

Nach der Begrüßung durch Mitglieder des Entwicklerteams, allen voran Geschäftsführer und leitender Designer Daniel Dumont, muss sich Björn umgewöhnen. „Anfangs war ich etwas enttäuscht", meint er später. „Ich hatte mir eine Fortsetzung von *Grand Ages: Rome* mit ungefähr derselben Spielmechanik erhofft." Der starke Fokus auf den Handel und den Aufbau von Produktionsbetrieben in mehreren Städten gleichzeitig wirkt auf den Schüler ungewohnt. „Es ist aber auf keinen Fall schlechter, nur weil es etwas anderes ist", ergänzt Björn schnell.

Das Mittelalter-Strategiespiel konzentriert sich auf die detaillierte Simulation eines virtuellen Europas, in dem bis zu acht Kontrahenten (computergesteuert oder menschlich) um die Kaiserkrone kämpfen. Historisch korrekte Grenzen gibt es dabei keine, im freien Spiel fängt jeder Thronanwärter mit einer Stadt und einem oder mehreren Siedlern an. Anschließend muss er sich ähnlich wie in *Civilization* nach und nach sein Reich durch die Gründung neuer Siedlungen oder die Übernahme bestehender Orte erschließen.

Freies Spiel

Während wir uns als Einzige in die Story-Kampagne stürzen und



„Liebe Entwickler: Bitte macht weiter so!"

NORMAN SELKE, 24, SCHÜLER:
„*Grand Ages: Medieval* lässt sich sehr intuitiv spielen und besitzt genug Eigenständigkeit im Vergleich zur Konkurrenz. Mir gefällt besonders das Handelssystem und wie viele Faktoren die Produktion beeinflussen."

Wechselnde Jahreszeiten sorgen für viel Atmosphäre. Stürme haben derweil sogar negative Auswirkungen.

Unsummen an die KI-Bürgermeisterin von Thessaloniki überweisen, die einfach den Hals nicht voll kriegt (Manuel: „Diese verdammten Griechen wieder!"), versuchen sich die Leser lieber am völlig freien Endlosmodus. Hier gibt es zwar dank einer praktischen Ingame-Hilfe jede Menge nützliche Tipps zu Aufbau und Handel, das mehrstündige Tutorial der Kampagne verpassen die Leser so aber.

Norman lässt sich davon nicht abhalten, er hat dennoch schnell den Dreh aus und freut sich über die saubere Benutzeroberfläche mit vielen nützlichen Listen und Abkürzungen. „Die Menüs lassen sich super per Tastendruck durchschalten", bemerkt er kurz nach Spielstart. Und tatsächlich, in der Folge fliegen seine Finger nur so über die Tastatur, um schnell zwischen Handelsbildschirm, Baumenü und Rekrutierungsfenster für neue Siedler, Händler, Bautrupps und Marktkarren zu wechseln.

Derweil stoßen Manuel und Björn bei ihrer Expansion auf erste Probleme. Das Geld wird knapp! Zudem fehlt es an neuen Arbeitern, die in die Städte strömen, um neu angelegte Betriebe wie Bäckerei, Weinberg oder Lehmgrube zu besetzen. Jede Stadt kann bis zu fünf Waren gleichzeitig produzieren, je nach Lage stehen andere Ressourcen zur Verfügung. Die Spezialisierung der Ortschaften ist immens wichtig. Eine Übersicht zeigt an, welche Waren benötigt werden und von welchem Typ ein Überschuss produziert wird. Doch sowohl rund um Manuels virtuelles Gütersloh als auch in der Nähe von Björns Ausgangsstadt Moskau kommt die Wirtschaft zum Erliegen. Wie die Krise gestoppt werden kann? Die Mittagspause verrät es!

„Verbindet Elemente von Civilization, Anno & Co."

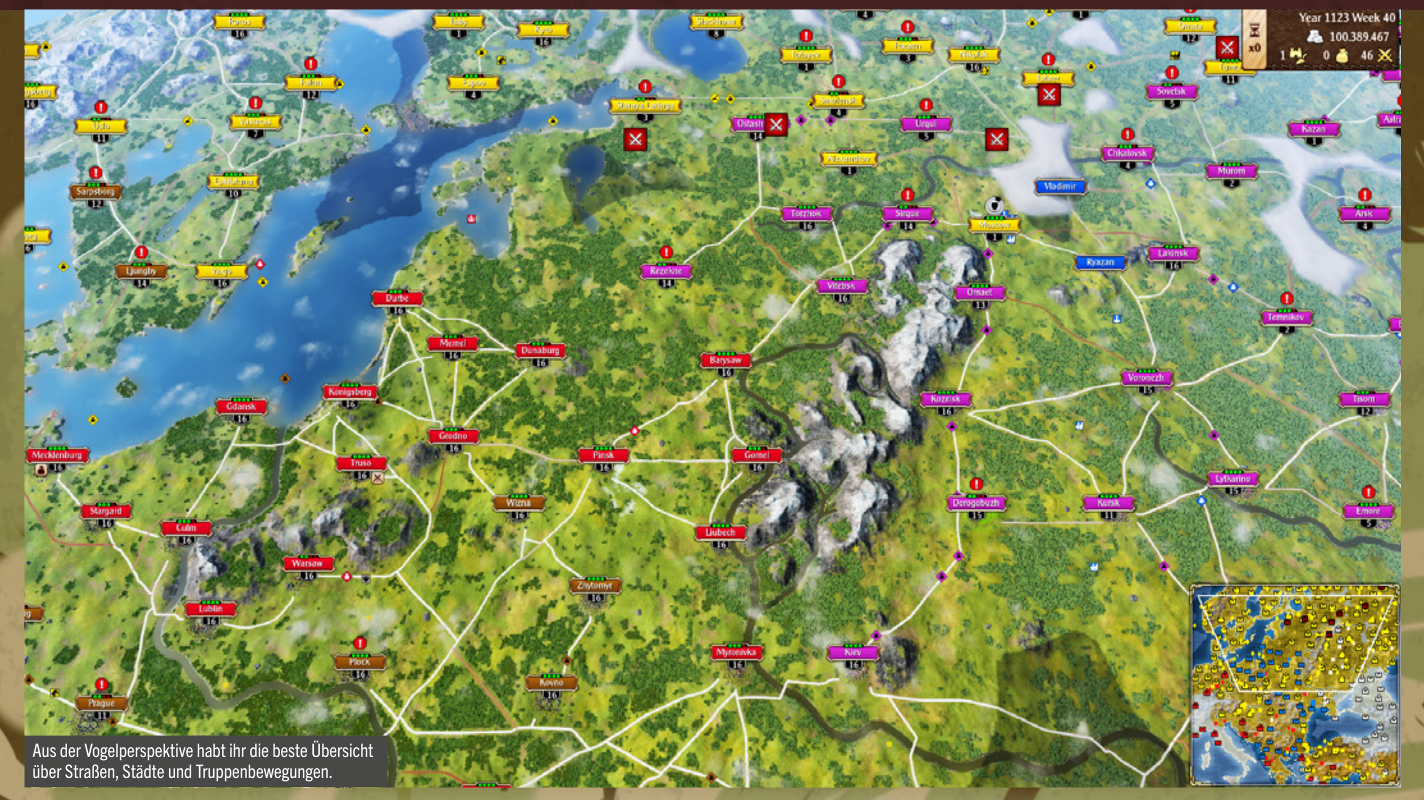
BJÖRN „YURI" NEHLS, 18, SCHÜLER:
„Wenn mal wieder gefräßige Leoparden meine Truppen dezimierten, war ich leicht genervt. Trotzdem werde ich mir das Spiel sehr wahrscheinlich kaufen. Der Mehrspielermodus macht viel Spaß."


Die Story der mehrstündigen Solo-Kampagne wird mit solchen Comic-Sequenzen vorangetrieben.

Tipps vom Entwickler

Bei Würstchen und Bier kommen Leser, Redakteur und Entwickler ins Gespräch. Daniel Dumont, beim aufgelösten Studio Ascaron schon an der Entwicklung von *Patrizier 2* beteiligt, gibt Hilfestellung. Manuel hat sich demnach zu schnell zu weit ausgebreitet. Er hat innerhalb kürzester Zeit sieben, acht neue Städte gegründet, in diesen aber nur wenige Betriebe errichtet. Die laufenden Kosten übersteigen so schnell seine Einnahmen durch den Verkauf von Waren.

Auch Björn muss nachbessern: Seine Handelsrouten zwischen eigenen und befreundeten KI-Städten sind nicht effizient genug! Also stellt Björn schnell um: Luxusgüter wie Juwelen werden für viel Geld verkauft, Werkzeuge und andere Baumaterialien günstig selbst hergestellt. Das Anlegen einer Handelsroute funktioniert kinderleicht



Aus der Vogelperspektive habt ihr die beste Übersicht über Straßen, Städte und Truppenbewegungen.

mit wenigen Klicks, allerdings sind sich alle Leser darin einig, dass bei vielen Transaktionen das manuelle Durchschalten der Händler mühsam ist. Manuel kommentiert: „Eine Übersicht aller Warenströme und Handelsrouten wäre schön."

An weiteren Anregungen durch die Sneak-Peek-Teilnehmer mangelt es nicht, vieles davon trifft auf Zustimmung bei den Entwicklern. So wünschen sich Norman, Manuel und Björn etwa einen Knopf, um gleichzeitig für alle fünf Produktionszyklen in einer Stadt einen weiteren Betrieb zu errichten. Gut möglich, dass Gaming Minds das bis zum Release am 25. September noch einbaut. Manuel hat derweil schon Ideen für mögliche Add-ons: „Nordamerika wie in *Colonization*, in Asien auf den Spuren von Marco Polo und dann noch ein Zweiter-Weltkriegs-Szenario, das wär's!" Daniel Dumont schmunzelt und schweigt, deutet aber an, dass schon Pläne für eventuelle Erweiterungen existieren.

Der Mehrspielermodus

Bevor es so weit ist, will Gaming Minds aber natürlich erst einmal einen sauberen Start mit dem Hauptspiel hinlegen. Dafür unerlässlich: ein technisch stabiler Mehrspielermodus. Bei der Sneak Peek durften die Leser den schon mal ausprobieren. Das Ergebnis waren spannende 60 Minuten, bei denen bis zum letzten Augenblick gebaut, gesiedelt und gefeilscht wurde, um am Ende als Sieger dazustehen.

Vor Spielbeginn lassen sich zahlreiche Einstellungen vornehmen. Statt auf der ganz großen Europakarte mit Teilen von Asien und Nordafrika anzutreten, wählt ihr bei Bedarf eine kleinere Region aus, etwa den Balkan. Auch über das Startbudget will entschieden werden und natürlich gibt es verschiedene Siegbedingungen, von der größten Ausbreitung am Ende eines Zeitlimits über die Regionenkontrolle bis hin zu militärischer oder wirtschaftlicher Überlegenheit. Prima: *Grand Ages: Medieval* lässt sich wie Gaming Minds vorheriges Projekt *Rise of Venice* auch im LAN-Modus spielen. Und auch wenn wir bei der Sneak Peek die Steam-Version benutzten, wird Publisher Kalypso das Spiel ebenfalls in einer Retail-Fassung ohne DRM veröffentlichen.

Die Leser erwartet bei diesem Match eine besondere Überraschung: Sie dürfen gegen Chefentwickler Daniel Dumont höchstpersönlich antreten. Daniel spielt auf Sieg und lässt sich im Herzen Deutschlands nieder. Von Nürnberg aus stößt er schnell nach Norden vor, um mit Lübeck eine Stadt mit Meereszugang zu gründen. Als sein ärgster Konkurrent in der Frühphase erweist sich Manuel: Der Berater für Unternehmens-Software hat mit seinem Späher eines der gelb markierten Ereignisfelder aufgedeckt und wurde für seine Neugierde mit einem Trupp Axtkämpfer belohnt. Die schickt er sogleich in den Kampf gegen Daniel.

Norman dagegen muss vor allem mit der Umwelt kämpfen: Sein Startplatz in Italien liegt denkbar ungünstig, denn Vulkanausbrüche und andere Katastrophen wie Pest, Rattenplagen und Hungersnöte torpedieren seine Bemühungen, eine florierende Wirtschaft aufzubauen. Seinen Humor verliert der 24-Jährige trotzdem nicht: Kaum hat er die Möglichkeit entdeckt, seine Städte umzubenennen, freuen sich die Bewohner von Florenz über die Ehre, fortan Bürger der Metropole „Klomanager" zu sein.

Bei Björn in Griechenland haben es derweil Banditen auf seine Handelsrouten abgesehen. Diese Halunken treten ab einer bestimmten Größe eures Reiches zusammen mit wilden Tieren immer öfter und in größerer Zahl auf. „Am Anfang steht ihr noch unter Welpenschutz", erklärt Daniel. Läuft der ab, helfen nur Militäreinheiten wie Schwertkämpfer, Kavallerie und Armbrustschützen. Denen gebt ihr ähnlich wie in *Europa Universalis 4* lediglich grob das Ziel vor; um die Details kümmern sich die Truppen von allein. Dass so ein Banditenlager zuweilen eine ganz schön hart zu knackende Nuss ist, erleben wir in der Kampagne am eigenen Leib: 1.500 Räuber vermöbeln unsere 1.200 disziplinierten Soldaten. Da scheint das Balancing noch nicht so ganz zu stimmen. Das sieht Manuel ähnlich, denn durch seinen glücklichen Fund der Axtkämpfer behindert er Daniel massiv. Während der Entwickler erst aufwendig eine Kaserne errichtet und Truppen aushebt, hat Manuel genug Luft, um weitere Siedler auszusenden und sich wenige Minuten vor dem Ende der Spielzeit den Gesamtsieg zu sichern.

In einem sind sich nach diesem Endspurt alle Leser einig: *Grand Ages: Medieval* steht auf ihrem Einkaufszettel! Der spannende Spielverlauf, die vielen Stellschrauben und das nachvollziehbare Wirtschaftssystem hat sie überzeugt. Fans von Globalstrategie und Wirtschaftssimulationen sollten sich den 25. September dick im Kalender anstreichen!

„Es kann nicht genug Wirtschaftssimulationen geben."



MANUEL KELLNER, 33, SAP-BERATER:

„Als Fan des Genres ganz klar eine Kaufempfehlung. Die Mechanik ist einsteigerfreundlich getreu dem Motto ‚Einfach zu lernen, schwer zu meistern'. Für das fertige Spiel wünsche ich mir Mod-Support."

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: *GRAND AGES: MEDIEVAL*

An dieser Stelle verraten wir euch, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

TRENDRICHTUNGEN

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

 Erwartungen übertroffen

 Erwartungen erfüllt

 Erwartungen nicht erfüllt

DER AUFBAUPART



Leser: Alle Teilnehmer wurden beim Probespiel früher oder später von Geldsorgen geplagt. Zudem fehlten häufig Arbeiter, um neu gebaute Produktionszentren in Betrieb zu nehmen. Um die Wirtschaft anzukurbeln, bedurfte es Ratschlägen von Entwickler Daniel Dumont. Da Käufer des fertigen Spiels auf solche Vor-Ort-Hilfe verzichten müssen, wünschte sich Norman etwa eine Beraterfunktion, die Tipps zum sinnvollen Städteausbau gibt.

PC Games: Die Kampagne erfüllt die Rolle eines großen, mit Story-Zwischensequenzen garnierten Tutorials. Da sich die Leser gleich ins Endlosspiel wagten, verpassten sie Hinweise wie etwa den Tipp, neu gegründete Städte mit Betrieben zu füllen, bevor man den nächsten Siedler aussendet.

DIE ZOOM-FUNKTION



Leser: Stufenlos von der Nahansicht eines Marktplatzes in die Satellitenperspektive mit Blick auf halb Europa – die Zoom-Funktion von *Grand Ages: Medieval* kommt klasse an. Auch das farbenfrohe, betont mittelalterliche Grafik-Design gefällt den Lesern durch die Bank. Abgesehen von kurzen Ausflügen in die Nahansicht verbringen die Sneak-Peek-Teilnehmer die meiste Zeit aber weit rausgezoomt – die damit einhergehende Übersicht ist einfach unschlagbar.

PC Games: *Grand Ages: Medieval* sieht gut aus, keine Frage. Aber mehr noch als die reine Grafik begeistert uns die Technik, die flüssiges Zoomen auf einer in Echtzeit simulierten Europakarte erlaubt. Ruckler sind uns dabei nicht aufgefallen.

DAS INTERFACE



Leser: Die Menüs kommen bei den Probespielern sehr gut an. Dank hilfreicher Übersichtsfunktionen und nützlicher Tastenkürzel hatten die Teilnehmer ihr Imperium stets im Griff. So blinken etwa die Symbole der Händler, wenn diese mehr Karren benötigen. Allerdings befürchten zwei von drei Lesern, dass man im späteren Spielverlauf die Übersicht über den Wust an Handelsrouten verliert. Zudem wurde eine Automatikfunktion zum gleichzeitigen Aufrüsten aller fünf Betriebe einer Stadt vermisst.

PC Games: Die Benutzeroberfläche ist intelligent designt mit Listen für Städte und Einheiten. Eine Gesamtübersicht über Warenströme wäre jedoch wünschenswert, ähnlich wie im Handelsmenü der *Anno*-Serie.

DAS MILITÄR



Leser: Viele Einheitentypen, aber wenig Mikromanagement – diese Mischung kommt gut an. „Für ein Globalstrategiespiel gerade richtig", urteilt Manuel und lobt die KI-Gegner. Mit der Gefahr durch wilde Tiere und Banditen ist nicht jeder der Sneak-Peek-Teilnehmer glücklich, denn nach Ablauf des Welpenschutzes attackiert der Computer Handelsrouten und Armeen – gefühlt eine Spur zu oft und zu aggressiv. Letztlich sind die Kämpfe aber sowieso „eher zweitrangig", wie Norman feststellt.

PC Games: Taktische Echtzeitschlachten wie in der *Total War*-Serie gibt es in *Grand Ages: Medieval* keine. Militäreinheiten sind nur Mittel zum Zweck, um mehr Städte zu annektieren und Grenzen zu schützen.

DAS HANDELSSYSTEM



Leser: Während Björn als Fan von *Grand Ages: Rome* anfangs irritiert ist, dass Gaming Minds so viel Augenmerk auf den Handel legt, gefällt Manuel der Umstand, dass nur wenige Klicks zum Festlegen einer Handelsroute nötig sind. Die Automatikfunktionen kommen gut an, zumal stets die Möglichkeit für Feintuning existiert. Björn fragt sich jedoch, ob der starke Warentausch-Fokus auf Dauer nicht langweilig wird.

PC Games: Wir können selbst festlegen, wie viele Fässer Bier der Händler von Athen nach Konstantinopel karrt oder die Details der Automatikfunktion anvertrauen. Wirtschaftssimulations-Fans kommen voll auf ihre Kosten, während alle anderen nicht im Zahlenwust die Übersicht verlieren.

DER MEHRSPIELERMODUS



Leser: Die stabile Technik der Vorabversion sowie die zahlreichen Einstellungen vor Spielstart bezüglich Siegbedingungen und Start-Ressourcen schindeten Eindruck bei den Lesern. Das Balancing wirkte aber noch nicht gänzlich final – kein Wunder, *Grand Ages: Medieval* erscheint ja auch erst Ende September. Die Vorabversion überzeugte aber bereits durch motivierenden Wettbewerb und typische „Jetzt zeig ich es dir!"-Momente in einer LAN-Partie zu viert.

PC Games: Schon der Quasi-Vorgänger *Rise of Venice* bot launige Vier-Spieler-Matches. Hoffentlich können es Performance und Stabilität bei Release mit der in dieser Hinsicht souveränen Vorschau-Version aufnehmen.

Weitere Top-Spiele der Gamescom

Wenig neue Erkenntnisse, noch weniger Neuankündigungen, aber jede Menge guter Spiele

Für Endkonsumenten (damit seid ihr gemeint) war die Gamescom eine tolle Veranstaltung. Schließlich war es dort möglich, viele der Hits der kommenden Monate schon einmal vorab anzuspielen. Für uns Spielejournalisten ist die Gamescom schon traditionell eine etwas zwiespältige Angelegenheit. Warum? Weil wir viele der gezeigten Titel schon auf der E3 ausprobieren durften und weil Spielehersteller auf beiden Messen oftmals dasselbe zeigen. Ganz besonders, wenn Gamescom und E3 so nahe zusammenliegen, wie in diesem Jahr. Auf den folgenden 11 Seiten fassen wir alle Titel zusammen, die wir in dieser Ausgabe nicht sowieso schon größer behandeln und zu denen es auch wirklich etwas Neues zu berichten gibt. Also nicht wundern, wenn aus den genannten Gründen so mancher bekannte Titel (beispielsweise *Call of Duty: Black Ops 3*) hier nicht auftaucht. Viel Spaß mit unseren Highlights der Gamescom! ❑

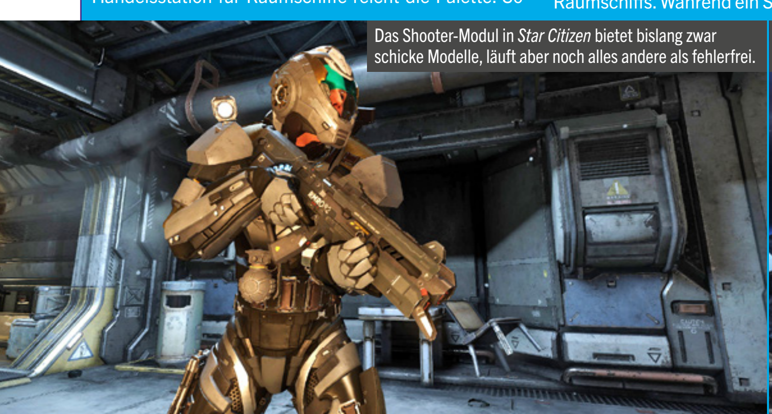
STAR CITIZEN

Chris Roberts zeigte uns das Shooter-Modul in Aktion, gab Einblicke ins Social-Hub-System und sorgte mit der Premiere des Multi-Crew-Features für Staunen.

Hunderte von Planeten sollen im fertigen Weltraum-Epos erkundbar sein. Die dort angesiedelten Städte dienen als Treffpunkt für Piraten, Händler und sonstige Berufsgruppen. Auf der Gamescom führt uns Roberts durch eine futuristische Metropole mit gigantischen Wolkenkratzern, aber Slum-ähnlichen Gebäuden. Als Inspiration für den Look diente Ridley Scotts Sci-Fi-Meisterwerk *Blade Runner*, erklärt uns Roberts. In der Stadt selbst soll es dann allerhand Shops geben: Vom Klamottengeschäft über einen Waffenladen bis zur Handelsstation für Raumschiffe reicht die Palette. So weit die Theorie, denn bislang hat Roberts' Team noch kein Shop-System in *Star Citizen* integriert. Das Shooter-Modul macht in der gezeigten Messe-Demo ebenfalls noch einen unfertigen Eindruck. Trefferzonen und Deckungssystem funktionieren beispielsweise noch nicht richtig, dafür bekommen wir aber schon einen guten Eindruck von hervorragenden Waffenmodellen und der tollen Level-Beleuchtung. Ab September können sich Backer des Spiels selber vom aktuellen Entwicklungsstand des Moduls überzeugen und den Entwicklern ihr Feedback zukommen lassen.

Überzeugender fällt die Präsentation der Multi-Crew-Demo aus: Vier Spieler treffen sich auf einer Raumstation, das Quartett begibt sich an Bord eines Raumschiffs. Während ein Spieler die Pilotenrolle übernimmt, können sich die übrigen Mitreisenden frei an Bord bewegen. Ziel der Reise ist eine verlassene Fregatte in einem Asteroidenfeld. Dort angekommen, steigen die Spieler in Raumanzügen aus, schweben zur Fregatte, dringen über die Luftschleuse ein, machen den Kahn wieder flott – alles in Echtzeit und ohne Ladevorgänge. Auf dem großen Schiff gibt's für die Mannschaft auch mehr zu tun. So lassen sich etwa Geschütztürme bemannen oder verschiedene Bordsysteme bedienen. Besonders beeindruckend wirkt das Ganze, wenn man von außen ins Schiff blickt und die einzelnen Spieler agieren sieht – für Koop-Fans wird das ein wahres Fest.

Genre: Weltraum-Action
Entwickler: Roberts Space Industries
Publisher: Cloud Imperium Games
Release: 2016


Das Shooter-Modul in *Star Citizen* bietet bislang zwar schicke Modelle, läuft aber noch alles andere als fehlerfrei.


Durch die Cockpitverglasung lassen sich die einzelnen Spieler und deren Aktionen gut erkennen. Alles wird dabei in Echtzeit berechnet.

ANNO 2205

Eine neue Klimazone und Echtzeitstrategie-Kämpfe in separaten Arenen – die Neuigkeiten von der Gamescom zu *Anno 2205* rufen gemischte Gefühle hervor.

Kämpfe im neuen *Anno* finden ausschließlich auf separaten Gefechtskarten statt. Dort baut ihr keine Gebäude, produziert keine Waren und siedelt keine Bewohner an. Stattdessen kommandiert ihr eine Flotte, die ihr von Mission zu Mission übernehmt und im Spielverlauf ständig verbessert und erweitert. Wie in einem Echtzeitstrategie-Spiel markiert ihr eure Gruppe Schiffe und hetzt sie auf gegnerische Flotten, die teils dank Tarntechnologie wie aus dem Nichts auftauchen. Ein Power-up-System lässt die Kämpfe zudem schon fast wie eine MOBA-Partie aussehen. Deutlich besser ins Serien-Konzept passt unserer Meinung nach die neue Klimazone: Neben den Hauptsiedlungen in gemäßigten Zonen der Erde sowie den bereits auf der E3 vorgestellten Mond-Kolonien müsst ihr euch jetzt auch noch um zwei zusätzliche Zivilisationsstufen in der Arktis sorgen. Die dortige Kälte verlangt euch eine besonders umsichtige Städteplanung ab.

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Blue Byte Mainz
Publisher: Ubisoft
Release: 3. November 2015


In der Arktiszone müsst ihr die Behausungen eurer Forscher möglichst nahe an Wärmequellen platzieren, um dem Kältetod zu entgehen.


Eure Flotte wächst mit jeder Kampfmission. Einzelne Schiffe wertet ihr mit verdienten Upgrades auf.

HIGHLIGHT-TRIO VON BLIZZARD

WORLD OF WARCRAFT: LEGION



Die neue Klasse der Dämonenjäger orientiert sich klar an Illidan. Sie steht erst einmal nur Nacht- und Blutelfen zur Verfügung.

Der erste Dämonenjäger Illidan spielt eine große Rolle in *Legion* – welche, das verrieten die Macher noch nicht.

Das aktuelle Add-on *Warlords of Draenor* sorgt bei vielen Spielern bereits für Langeweile und so kündigte Blizzard auf der Gamescom Erweiterung Nummer 6 an.

Befragt man den durchschnittlichen *WoW*-Spieler, welches Add-on er bevorzugt, wird man als häufigste Antwort *The Burning Crusade* bekommen – die erste Erweiterung von 2007 stellt für viele den bisherigen Höhepunkt des Spiels dar. Das weiß auch Blizzard und dementsprechend machen sich die Kalifornier die Beliebtheit des ersten Scherbenwelt-Ausflugs einmal mehr zunutze und lassen die Brennende Legion, also die Dämonen-Armee des gefallenen Titanen Sargeras, wieder in die Fantasy-Welt Azeroth einfallen.

Das neue Add-on, das noch in diesem Jahr in den Betatest starten und dann 2016 erscheinen soll, trägt passenderweise den simplen Namen *Legion* und bringt einige einschneidende Änderungen mit sich.

Beispielsweise ist mit dem Dämonenjäger wieder eine neue Klasse an Bord, nachdem *Draenor* noch ohne Klassen- und Rassenneuzugänge auskommen musste. Die erblindeten Illidan-Jünger kämpfen vorzugsweise mit zwei Gleven und in Lederkluft, sollen in Sachen Mobilität neue Maßstäbe setzen, rekrutieren sich vorerst nur aus den beiden Elfen-Völkern und werden als Tank und DD an vorderster Front eingesetzt. Apropos Illidan: Auch der ikonische Nachtelf-Dämonen-Boss feiert nach seinem vorläufigen Ende in *TBC* seine Rückkehr: Gul'dan, der fiese Orc-Hexenmeister, der schon in *Draenor* für jede Menge Probleme sorgte, befreit den „Verräter" nämlich aus seinem Gefängnis. Beide sind jedoch aktuell nicht als Endbosse des Add-ons geplant.

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard
Publisher: Blizzard
Release: 2016

Weitere Neuerungen: Statt Waffen in Raids erhalten alle Klassen nun Artefakt-Waffen, die sie über das ganze Add-on hinweg verbessern, PvP-Ausrüstung fällt weg, stattdessen wird ein Perk-System mit *CoD*-ähnlichen Prestige-Rängen implementiert, Dalaran wird einmal mehr neutrale Hauptstadt, Klassen-Hallen ersetzen die Garnison und viele Klassen werden überarbeitet. Überlebens-Jäger beispielsweise treten künftig als Nahkämpfer an.

STARCRAFT 2: LEGACY OF THE VOID

Im Schatten der *WoW: Legion*-Ankündigung spielte *Legacy of the Void* eine eher untergeordnete Rolle. Neuigkeiten gab es trotzdem ein paar.

Wenn mit *Legacy of the Void* der letzte Teil der *Starcraft 2*-Trilogie irgendwann später in diesem Jahr erscheint, wird es der erste Serienableger sein, der euch einen Koop-Modus bietet. Entgegen anders lautender Meldungen wird es jedoch nicht möglich sein, die Story-Kampagne im Duo zu beenden. Vielmehr ist „Allied Commanders" ein eigenständiger Modus, in dem ihr mit einem Mitspieler diverse Szenarios bestreitet. Dabei stehen euch Helden aller *Starcraft*-Rassen zur Auswahl, unter anderem Raynor für die Terraner, Kerrigan für die Zerg und Artanis für die Protoss, die entsprechende Fähigkeiten mit sich bringen. So ruft beispielsweise Raynor Hyperion-Luftschläge herbei. Der Modus soll zudem „open ended" sein, euch also mit immer neuen Herausforderungen konfrontieren.

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Blizzard
Publisher: Blizzard
Release: 2015



In „Allied Commanders" tretet ihr in Koop-Missionen an und steuert dabei ikonische *Starcraft*-Figuren.

OVERWATCH



Die russische Soldatin Zarya ist eine von bisher 16 bekannten Klassen. Es sollen aber noch deutlich mehr werden.

Neue Helden, neue Maps und sogar anspielbar: Zu Blizzards Free2Play-Shooter-Hoffnung gab es jede Menge News.

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Blizzard
Publisher: Blizzard
Release: Noch nicht bekannt

Wenn sich ein Ex-DJ aus Rio de Janeiro mit einem Affen prügelt, dann schaut ihr entweder gerade die RTL2-Nachrichten oder ihr spielt *Overwatch*. Denn: Der Neuzugang im mittlerweile 16 Klassen umfassenden Roster des Free2Play-Shooters hört auf den Namen Lúcio und ist ganz auf seine Musik-Thematik zugeschnitten. Als Waffe dient eine Art Bassbox-Knarre, Mitspieler heilt er per Musik und seine Ultimate-Fähigkeit schimpft sich Sound Barrier und schützt die Mitspieler durch eine Schallwand. Die beiden neuen Karten hingegen spielen in einer russisch angehauchten Gegend und in einem futuristischen Afrika.

Anspielen konnten wir *Overwatch* auch. Kurz-Fazit: etwas hektisch, aber eingängig und vor allem nicht ganz so schnell wie vergleichbare Team-Shooter. Vielleicht könnt ihr euch davon aber bald selbst überzeugen: Während der Release nach wie vor mit „to be announced" angegeben wird, lässt das im Battle-Net-Starter-Programm aufgetauchte Overwatch-Icon auf einen womöglich bald startenden Beta-Test hoffen.

FALLOUT 4

In einer neuen Präsentation zeigte Bethesda mehr Details zum Rollenspielsystem des postapokalyptischen Abenteuers.

Fallout 4 setzt wieder auf das S.P.E.C.I.A.L.-System mit sieben Attributen. Fertigkeiten gibt es keine mehr, alles läuft über Perks. Ob ihr diese auswählen könnt, hängt vom Levelfortschritt und euren Attributen ab. Perks sind nun baumartig strukturiert: Stärkere Varianten, die weiter unten stehen, könnt ihr erst auswählen, wenn ihr bereits darüber platzierte Talente erlernt habt. Insgesamt gibt's 275 solcher Perks. Neu ist, dass ihr durch Angriffe eine Leiste im Zeitlupenmodus füllt und so per Knopfdruck eine kritische Attacke startet. Sehr schön: Ihr könnt *Fallout 4* nach Abschluss der Hauptstory problemlos weiterspielen und -leveln. Das starre Level-Cap des Vorgängers ist damit Geschichte. Bis ihr wirklich alles im Spiel gesehen habt, sollen laut Angaben der Entwickler etwa 400 Spielstunden vergehen.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bethesda
Publisher: Bethesda
Release: 10. November 2015



Kritische Angriffe hängen nicht mehr von einer prozentualen Chance ab, sondern lassen sich gezielt einsetzen, wenn ihr die dafür notwendige Zeitleiste durch Kampfaktionen gefüllt habt.

NEED FOR SPEED



Verschafft euch Ruf bei fünf Story-Charakteren, die für die verschiedenen Gameplay-Stile in *Need for Speed* stehen.

Ein Storymodus mit Real-Video-Sequenzen wie in *Command & Conquer*?

Kein Witz, die Story erlebt ihr in Zwischensequenzen aus der Ego-Perspektive. Die Charaktere kommen auf euch zu, klatschen ab, führen Konversationen und geben Hinweise und Aufträge. Ihr sammelt bei fünf verschiedenen Renn-Persönlichkeiten Ruf, ähnlich wie in einem MMORPG. So kann man sich die Aufmerksamkeit der Fahrer mit unterschiedlichen Methoden erarbeiten. Der Clou an der Sache: Je nach Ruf kann man verschiedene Veränderungen am Wagen vornehmen, die sich in den Real-Szenen widerspiegeln. Die Rennen selber konnten wir anhand einer kurzen Demo anspielen. Darin fiel hauptsächlich die Optik positiv auf. Die Steuerung war aufgrund der etwas unpassenden Action-Kamera eher gewöhnungsbedürftig. Das soll sich im fertigen Spiel jedoch anpassen lassen. Ob der Mix aus Bombastgrafik, reichlich Tuning und Story-Modus dauerhaft fesseln kann, wissen wir erst im November.

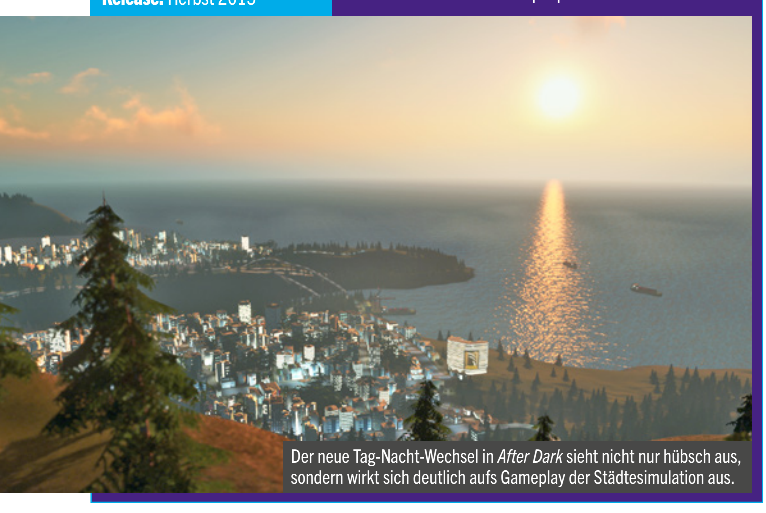
Genre: Rennspiel
Entwickler: Ghost Games
Publisher: Electronic Arts
Release: 5. November 2015

CITIES: SKYLINES – AFTER DARK

Was das erste kostenpflichtige Add-on zum wuseligen Städteaufbau von Colossal Order bietet, zeigten uns die Entwickler auf der Gamescom.

Im Mittelpunkt von *After Dark* steht der Tag-Nacht-Wechsel und die damit verbundenen Gameplayänderungen. So nimmt die allgemeine Verkehrsdichte in der Nacht ab und die Einwohner eurer Stadt verhalten sich je nach Tageszeit anders. Während sie tagsüber eher zwischen Haus und Arbeitsstätte pendeln, zieht es die Bürger abends in Unterhaltungseinrichtungen. Passende Nachtclubs, Bars und Discotheken entstehen künftig mit einer neuen Spezialisierungsform für Gewerbegebiete. Die Entwickler haben außerdem das komplette Polizei-System überarbeitet. Verbrecher kriechen jetzt am liebsten im Schutze der Dunkelheit aus ihren Verstecken. Weitere Features des Add-ons sind neue Transportmittel wie Fahrräder für Bewohner, ein neues Taxi-System, ein internationaler Flughafen, verbesserter Güterverkehr. Die gezeigten Änderungen passen wunderbar zum ohnehin schon tollen Hauptspiel – vormerken!

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Colossal Order
Publisher: Paradox
Release: Herbst 2015



Der neue Tag-Nacht-Wechsel in *After Dark* sieht nicht nur hübsch aus, sondern wirkt sich deutlich aufs Gameplay der Städtesimulation aus.

STAR WARS: BATTLEFRONT



Ein Traum für Sternenkrieger: Im Modus „Fighter Squadron" steuert ihr auch Heldenschiffe wie den Rasenden Falken.

Auf der Gamescom zeigte EA einen neuen Spielmodus des Shooters. Wir stürzten uns nun erstmals in die Luftgefechte von „Fighter Squadron".

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Dice
Publisher: Electronic Arts
Release: 19. November 2015

In diesem Modus treten zehn X-Wing-Piloten gegen zehn TIE Fighter an. Damit etwas mehr Betrieb auf den Schlachtfeldern herrscht, werden beide Parteien von jeweils weiteren zehn KI-Fliegern unterstützt. Die Steuerung fällt dabei arcadelastig aus. Per Knopfdruck schaltet ihr ein Ziel auf und feuert mit Laserkanonen und Torpedos darauf. Dazu sind Ausweichmanöver möglich und ihr könnt jederzeit zwischen Verfolger- und Cockpitperspektive wechseln. Für etwas Taktik sorgt die Energiemanagement-Funktion, mit der ihr Energie vom Antrieb auf die Waffen und umgekehrt leiten könnt. Für Auflockerung sorgen regelmäßig auftauchende Transporter beider Teams, die gilt es dann zu verteidigen beziehungsweise vom Himmel zu schießen. Wer entsprechende Power-ups findet, darf dann auch Heldenschiffe wie etwa Han Solos Rasenden Falken steuern. Aktuell durften wir nur den Luftraum über Sullust unsicher machen, EA bestätigte aber auch noch Raumschiff-Kämpfe über den Oberflächen von Hoth und Tatooine. Das entschädigt zumindest etwas für die weggefallenen Weltall-Gefechte.





BOB'S BURGERS: NEUE STAFFEL

AB 30. AUGUST IMMER SONNTAGS 20:45

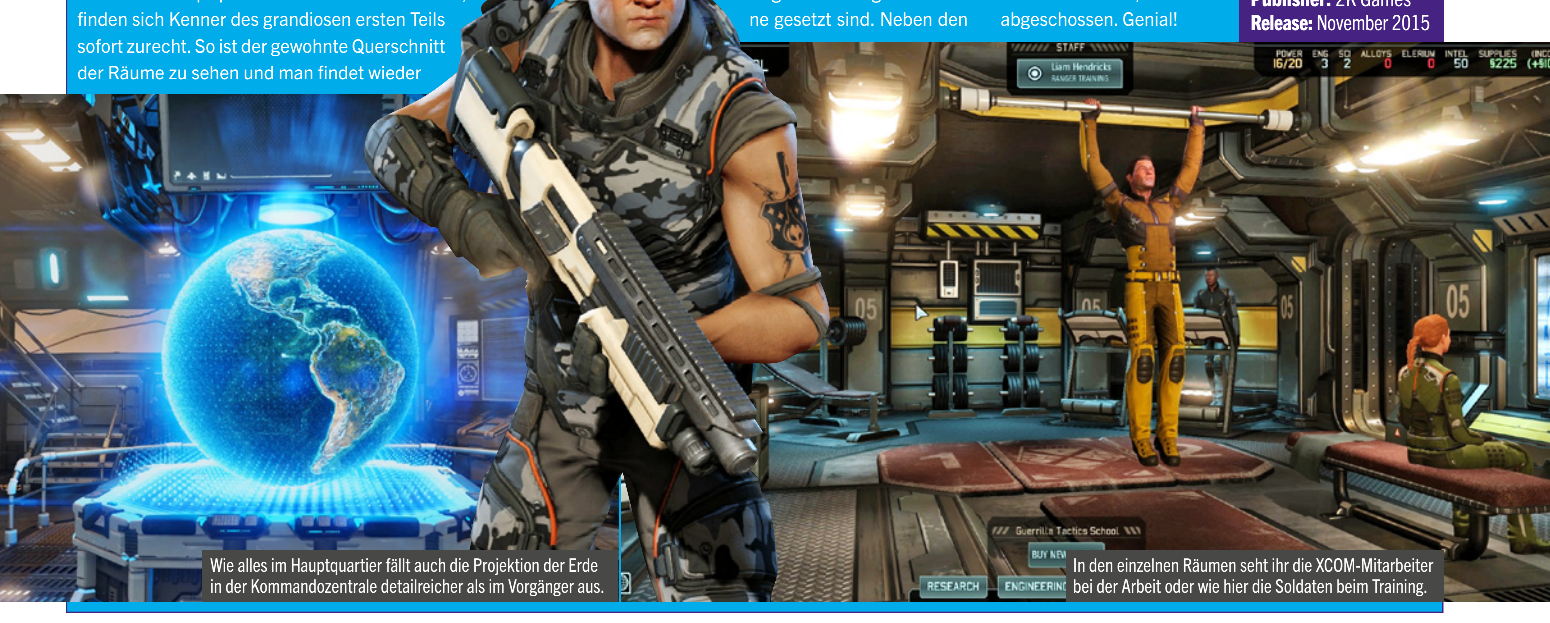
COMEDY CENTRAL

XCOM 2

Auf der Gamescom haben die Entwickler uns endlich das Hauptquartier der Guerilla-Kämpfer vorgestellt.

Standen in der E3-Präsentation die prozedural generierten Umgebungen und die taktischen Kämpfe von *XCOM 2* im Vordergrund, bekamen wir in Köln zum ersten Mal das neue, detailverliebte Hauptquartier der Einsatzgruppe zu sehen. Anders als im Vorgänger befindet sich die Kommandozentrale nicht unter der Erde, sondern in einem erbeuteten Alien-Raumschiff namens Avenger. Auch wenn sich dadurch das Aussehen des Hauptquartiers natürlich stark ändert, finden sich Kenner des grandiosen ersten Teils sofort zurecht. So ist der gewohnte Querschnitt der Räume zu sehen und man findet wieder Einrichtungen wie die Werkstatt oder das Forschungslabor in der Basis. Eines fällt aber beim Anblick der Kommandozentrale sofort auf: Die Entwickler haben für deutlich mehr Details gesorgt als im Vorgänger. Bei der Auswahl einzelner Bereiche zoomt die Kamera zum Beispiel nahtlos in eine Nahansicht und zeigt etwa Soldaten beim Training oder Wissenschaftler bei ihrer Forschungsarbeit. Schön ist auch, dass wichtige Charaktere wie die Chefingeneurin Lilly Shen in den Dialogen hervorragend in Szene gesetzt sind. Neben den optischen Verbesserungen könnt ihr nun im Hauptquartier auch eure Soldaten in einem Testgelände trainieren lassen. Ebenso stehen euch mehr Individualisiungsoptionen als in Teil 1 für die Kämpfer zur Verfügung. Ihr könnt zum Beispiel über die Frisuren und auch Tattoos der Charaktere entscheiden und ihren Waffen spezielle Muster sowie Upgrades verpassen. Die mobile Avenger-Basis erlaubt euch deutlich mehr Freiheiten bei der Missionswahl. So düst ihr auf der Weltkarte von einem Event zum anderen. Wer verfolgende Ufos ignoriert, wird dabei mir nichts, dir nichts abgeschossen. Genial!

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Firaxis
Publisher: 2K Games
Release: November 2015



Wie alles im Hauptquartier fällt auch die Projektion der Erde in der Kommandozentrale detailreicher als im Vorgänger aus.

In den einzelnen Räumen seht ihr die XCOM-Mitarbeiter bei der Arbeit oder wie hier die Soldaten beim Training.

PES 2016: PRO EVOLUTION SOCCER

Auf der Messe durften wir den Konami-Kick für etwa eine Stunde spielen und sind hellauf begeistert. Das ist Fußball!

Trotz klarer Verbesserungen im Vergleich zum Vorjahr wies *PES 2015* immer noch ein paar Mängel auf. Vor allem die Zweikämpfe fühlten sich zu statisch an. Genau an diesem Punkt haben die Entwickler beim Nachfolger angesetzt. Wir können mit Fug und Recht behaupten, dass wir noch nie so tolle Kämpfe um den Ball in einem Videospiel bestaunen durften. Während Techniker wie Antoine Griezmann versuchen, den Ball mit Tippelschritten abzuschirmen oder mit Nachhaken zu stibitzen, gehen wuchtigere Spielertypen wie Vidal oder Schneiderlin robust in die Zweikämpfe und nutzen ihre körperliche Überlegenheit. Das fühlt sich alles ungemein rund, griffig und realistisch an. Es ist geradezu unglaublich, wie nachvollziehbar und echt die Rangeleien wirken. Dank neuer und zusätzlicher Animationen sieht das alles so geschmeidig aus, dass man fast denken könnte, ein echtes Spiel im TV zu verfolgen. Zudem wurde die KI ordentlich verbessert. In der Offensive laufen sich eure Mitspieler nun noch besser frei und fordern Doppelpässe, während die Defensivakteure gemäß der eingestellten Taktik versuchen, die Räume enger zu machen. Juventus Turin setzt beispielsweise eher auf eine dichte Verteidigung rund um den Strafraum, um bei Ballgewinn sofort einen schnellen Konter zu starten. Die brasilianische Nationalmannschaft hingegen nutzt mit ihren technisch versierten und flinken Spielern aggressives Pressing und attackiert die Gegner schon in deren Hälfte. Durch die kleinen Neuerungen fühlen sich jetzt nicht nur die Strafraumsituationen immer anders an, sondern ebenfalls das Mittelfeldgeplänkel. Balleroberungen machen nun fast genauso viel Spaß wie ein gelungener Torabschluss. Spielerisch wird *PES 2016* also nahezu überragend. Ein kleiner Wermutstropfen bleibt aber: Zur technischen Umsetzung der PC-Version wollte man uns noch keine Angaben machen. Auch hier hoffen wir auf eine klare Verbesserung im Vergleich zum Vorgänger.

Die Zweikämpfe wurden grundlegend überarbeitet, was dem Spielfluss klar zu Gute kommt.

Genre: Sport
Entwickler: Konami
Publisher: Konami
Release: 17. September 2015

Bayern, Wolfsburg und Borussia Mönchengladbach sind als deutsche Vereine für *PES 2016* bestätigt.

SWORD COAST LEGENDS

Ein mächtiger Modul-Editor, ein Dungeon-Master-Modus und Dungeons & Dragons als Szenario: Das klingt nach *Neverwinter Nights* und sieht auch so aus.

Ja, es gibt es eine vorgefertigte Kampagne, die ihr alleine mit einer Gruppe von vier steuerbaren Charakteren oder im Koop-Modus bewältigen könnt. Doch der Fokus des Rollenspiels von N-Space ist ein anderer. Ziel ist, mit *Sword Coast Legends* eine Plattform zu schaffen, für die Dungeon Master und Hobby-Mapmaker einen unendlichen Strom an Abenteuern erstellen können. Und das geht wunderbar einfach: Der Editor erzeugt zufallsgenerierte Dungeons und Landschaften, nachdem ihr eine Reihe von Startparametern angegeben habt. Das Ergebnis wirkt deutlich organischer als die *NWN*-Module, denn die Bausteine der Areale sind nicht mehr ausschließlich quadratisch wie in Biowares Klassiker. Im Anschluss lassen sich alle Details eures Moduls anpassen. Aus einer langen Liste an Objekte und Figuren könnt ihr beliebig auswählen. Auch eigene Kreaturen-Sets lassen sich anlegen. Mit dem Encounter-System bestimmt ihr kinderleicht, wo Feinde auftauchen sollen, wie stark sie sind und wie sich diese Gruppen zusammensetzen. Die Freiheit und Komplexität des Systems hat uns begeistert. Die Menüs sind aufgeräumt und logisch aufgebaut. Selbst anspruchsvolle Aufgaben wie das Anlegen einer Quest sind mit wenigen Klicks erledigt. Im Koop-Modus übernimmt einer von maximal fünf Spielern die Rolle des allmächtigen Dungeon Masters und kann Objekte auch dann noch austauschen, wenn die Mitspieler schon längst questen. Auf Wunsch wird der Mauszeiger des Spielleiters dabei als schwaches Leuchten dargestellt – das dient sowohl dazu, Spieler ans Ziel zu geleiten als auch zur Info: „Obacht, der DM macht böse Sachen!“ Das eigentliche Rollenspiel wirkt hingegen geradezu gewöhnlich. Die dreh- und zoombare Kamera bietet eine gute Übersicht, allerdings ist *Sword Coast Legends* kein Schönling. Der Look erinnert stark an *Neverwinter Nights 2*, in Sachen Polygondichte gibt es aber längst Besseres im Genre. Nett sind lediglich die Echtzeitschatten: Wenn wir als Modul-Ersteller Objekte vor einer Lichtquelle platzieren, passen sich die Lichtverhältnisse umgehend an. Die Technik hinter dem Editor ist insgesamt weitaus beeindruckender als die Optik. Erstellte Module könnt ihr umgehend ausprobieren, es gibt keine Kompilierungszeit. Zur Abenteuerkampagne gab es auch diesmal keinerlei Infos, was uns an deren Qualität weiterhin zweifeln lässt.


Sword Coast Legends ist ein klassisches Party-Rollenspiel, das sich wie *Neverwinter Nights* anfühlt.

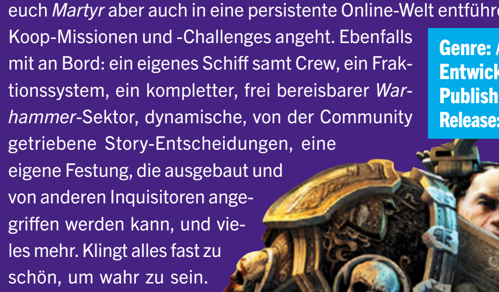
Genre: Rollenspiel
Entwickler: N-Space
Publisher: Digital Extremes
Release: 29. September 2015

WARHAMMER 40.000: INQUISITOR – MARTYR

Die *Van Helsing*-Macher wagen einen Ausflug ins Weltall – genauer gesagt ins düstere Universum von *Warhammer 40K*. Und nehmen sich dabei eine Menge vor ...

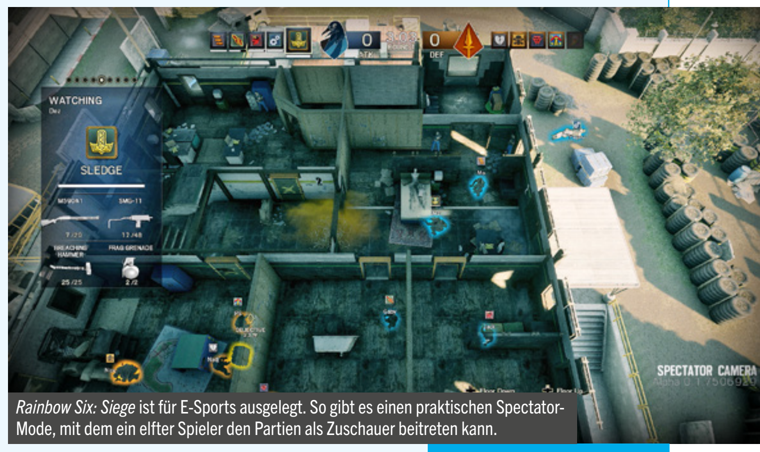
Zum einen soll *Martyr* nämlich eine Story-Kampagne bieten, in der ihr einer vorgefertigten Geschichte folgt und dabei euren Helden, den ihr aus drei Klassen rekrutiert, immer weiter verbessert. Das *Diablo*-typische Gameplay wird dabei durch Dinge wie ein Deckungssystem, Bosskämpfe mit Trefferzonen, Fahrzeugpassagen und allgemein ein etwas taktischeres Geschehen angereichert. Zum anderen wird euch *Martyr* aber auch in eine persistente Online-Welt entführen, in der ihr zu viert Koop-Missionen und -Challenges angeht. Ebenfalls mit an Bord: ein eigenes Schiff samt Crew, ein Fraktionssystem, ein kompletter, frei bereisbarer *Warhammer*-Sektor, dynamische, von der Community getriebene Story-Entscheidungen, eine eigene Festung, die ausgebaut und von anderen Inquisitoren angegriffen werden kann, und vieles mehr. Klingt alles fast zu schön, um wahr zu sein. Glauben werden wir es erst, wenn wir es sehen.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Neocore Games
Publisher: Neocore Games
Release: 2016




Das klassische Action-RPG-Spielprinzip wird in *Martyr* durch ein Deckungssystem angereichert.

RAINBOW SIX: SIEGE



Rainbow Six: Siege ist für E-Sports ausgelegt. So gibt es einen praktischen Spectator-Mode, mit dem ein elfter Spieler den Partien als Zuschauer beitreten kann.

Die Anspielmöglichkeit auf der Gamescom hat es uns wieder einmal vorgeführt: *Rainbow Six – Siege* ist nichts für Genre-Neulinge!

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Release: 13. Oktober 2015

Einen taktischen Multiplayer-Shooter mit der Notwendigkeit ständiger Kommunikation zwischen den Spielern ausgerechnet auf der Gamescom vorzuführen, ist ganz klar eine Herausforderung für sich – genauso gut könnte man versuchen, bei einem Sturm von Windstärke 12 stille Post zu spielen. Wie soll man im Messestress mit Fremden zusammenarbeiten und das zweifellos vorhandene taktische Potenzial von *Rainbow Six: Siege* ausschöpfen, wenn doch schon *Counter-Strike*-Matches auf öffentlichen Servern eine Sache für sich sind? Wir haben auf der Messe trotzdem tapfer ein paar Runden Team-Deathmatch in Ubisofts 5vs5-Shooter gespielt und waren – in der Theorie – von den mehr als herausfordenden Partien angetan. Vor allem die Möglichkeit, die Umgebungen wie etwa Wände zu zerstören, gibt den Gefechten eine ganz neue taktische Tiefe. Ebenfalls schön ist, dass alle Teammitglieder spezifische Gadgets mit sich führen und so eine feste Aufgabe in den Kämpfen haben. Manche sind etwa für das Einigeln mittels Maschendrahtzaun zuständig, andere hingegen sollen genau diese Barrikaden ausschalten. Wer übrigens Multiplayer-Shooter wie *Call of Duty* gewöhnt ist, muss sich bei *Siege* umstellen. Draufhalten und beten, dass man was trifft, funktioniert hier einfach nicht – präzises Zielen ist gefragt und wer sich klug positioniert, hat meistens schon gewonnen. Wie gut die Kämpfe am Ende funktionieren, erfahren wir schon im Oktober – dann soll *Rainbow Six: Siege* erscheinen.

STREET FIGHTER 5



Die Riege an verfügbaren Straßenprüglern wächst. Auch Serienveteran Vega stößt zur Gruppe hinzu.

Voll auf die Fresse und Spaß dabei: *Street Fighter 5* setzt die beliebte Prügelreihe stilvoll fort.

Kaum eine Reihe wird nach dem Release eines neuen Spiels so konsequent ausgeschlachtet wie *Street Fighter*, inklusive DLCs, Neuauflagen und Neuauflagen der Neuauflagen. Schön also, dass nach der *Street Fighter 4*-Flut nun endlich der fünfte Teil an den Start geht – und sich dem bisherigen Anschein nach sehen lassen kann. 16 Kämpfer sollen es zum Start sein, später werden weitere (entweder mit Realgeld oder Ingame-Währung bezahlbare) Recken zum Download bereitstehen. Als Neuzugang wurde bereits der südamerikanische Prügler Necalli bestätigt. Er und die anderen Kämpfer geben sich in teils interaktiven 2D-Arenen Saures und greifen dabei primär auf das bewährte Gameplay der Vorgänger zurück, vor allem von Teil vier. Neuerungen gibt es aber freilich auch, namentlich etwa das sogenannte V-Gauge: Wird man von gegnerischen Attacken getroffen, füllt sich diese Anzeige und man bekommt je nach Figur Zugriff auf Spezialaktionen wie erhöhte Angriffskraft. Aus dem dritten Teil kehrt derweil das EX-Gauge zurück, mithilfe dessen man verheerende Spezialangriffe ausführen kann.

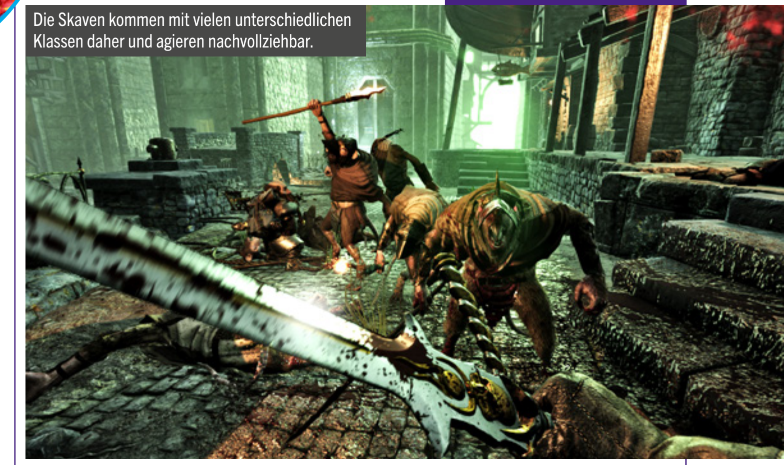
Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Release: März 2016

WARHAMMER: THE END TIMES – VERMINTIDE

Das Endzeitszenario von *Warhammer* – die sogenannten „End Times" – dienten bisher nicht als Setting für ein Videospiel. Dank *Vermintide* ändert sich das bald.

Allgegenwärtiges Feindbild in den End Times sind die Skaven, die Rattenmenschen von *Warhammer*. Und nachdem wir im Januar noch zu Gast bei Fatshark waren und das Spiel nur präsentiert bekamen, durften wir im Rahmen der Gamescom nun selbst zum Rattenfänger mutieren. In der von uns gespielten Mission hatten die garstigen Nager eine Art Massenvernichtungswaffe auf einem Turm erbaut. Unser Vierer-Team, bestehend aus Hexenjäger, „Bright Wizard"-Magierin, Zwergen-Ranger und Waywatcher-Elfin (eine Art Assassine), muss die Waffe unschädlich machen. Vom Gameplay her erinnert das Ganze fast schon logischerweise an Genre-Highlights wie *Left 4 Dead*, setzt den Schwerpunkt aber allein schon durch das Szenario bedingt auf Nahkämpfe. Wer will, kann natürlich auch mit Bogen, Armbrust und Schrotflinte im Fernkampf agieren, muss dann aber mit der Munition haushalten. All das ging locker von der Hand und spielt sich wirklich schön kurzweilig. Ebenfalls schön: die toll eingefangene *Warhammer*-Atmosphäre.

Genre: Mehrspieler-Action
Entwickler: Fatshark
Publisher: Fatshark
Release: 4. Quartal 2015



Die Skaven kommen mit vielen unterschiedlichen Klassen daher und agieren nachvollziehbar.

PROJECT DAEDALUS: THE LONG JOURNEY HOME

Eine generierte Galaxie wie in *No Man's Sky* und eine Ausgangslage wie in *Star Trek Voyager* bilden das Grundgerüst von *Project Daedalus* von Daedelic.

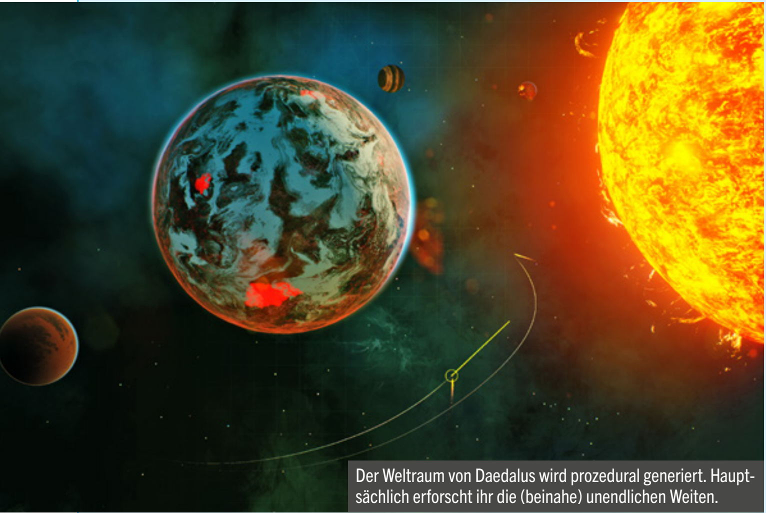
Project Daedalus: The Long Journey Home ist das erste Projekt der neuen Daedalic-Niederlassung in Düsseldorf. Darin dreht sich alles um die Besatzung eines Raumschiffs, das nach dem ersten Raumsprung der Menschheit am anderen Ende der Galaxie strandet und nun einen Weg nach Hause finden muss. Die Reise führt dabei durch eine prozedural generierte Galaxie, was zunächst ein wenig an *No Man's Sky* erinnert. Allerdings verfolgen die Entwickler durchaus eine andere Philosophie.

Während unserer Präsentation auf der Gamescom strandet das Raumschiff mit einem beschädigten Hyperantrieb, für dessen Reparatur Eisen benötigt wird. Der nächste Planet wird angesteuert, was zum ersten Kontakt mit Aliens führt. Es soll verschiedene Rassen geben, die ganz unterschiedlich auf euer Verhalten und die gewählten Worte reagieren. Freund und Feind bestimmt ihr direkt mit euren Handlungen. Kämpferische Auseinandersetzungen sind zwar möglich, aber der kommunikative Austausch steht klar im Vordergrund.

Neben dem Verhältnis zu den Aliens müsst ihr auch auf den Zustand eures Raumschiffes achten. Durch die Beanspruchung der langen Reise treten immer wieder Defekte auf. Also heißt es, nach Rohstoffen für die nötigen Reparaturen Ausschau zu halten. Dazu landet ihr zum Beispiel auf den zahlreichen Planeten, deren Oberfläche ebenfalls generiert wird. Zunächst schwenkt ihr in einen stabilen Orbit ein und könnt dort bereits die Oberfläche scannen. So erkennt ihr, ob der Planet bietet, was ihr braucht, und ob es sich lohnt, den Treibstoff für eine Landung zu investieren.

Auf dem Planeten angekommen, müsst ihr entscheiden, wie viel Belastung ihr dem Lander durch den Abbau zumuten wollt, immer mit der Gefahr von Defekten und Beschädigungen im Hinterkopf. Das ganze Spiel soll sich um riskante Entscheidungen drehen, bei denen ihr zwischen dem Risiko für Schiff und Crew sowie der Aussicht auf dringend benötigte Ressourcen abwägen müsst. Erscheinen soll *Project Daedalus* im kommenden Jahr.

Genre: Action
Entwickler: Daedalic
Publisher: Daedalic
Release: 2016



Der Weltraum von Daedalus wird prozedural generiert. Hauptsächlich erforscht ihr die (beinahe) unendlichen Weiten.



Regelmässig müsst ihr auch auf Planeten landen, meist weil ihr Ersatzteile für euer Raumschiff benötigt.

MASTER OF ORION



Löblich: Das Interface hält sich eng an die Serienvorlage und wirkt herrlich aufgeräumt.

Die Darlok sind eines der insgesamt zehn spielbaren Originalvölker, optisch aufgehübscht und mit Vertonung versehen.

Das spielt sich richtig, richtig gut! Nach unserem Anspieltermin wissen wir, dass hier ganz viel Passion für die Serie am Werk ist.

Auf der E3 durften wir nur zugucken, jetzt endlich selber spielen. Da sich die argentinischen Entwickler in puncto Benutzeroberfläche eng an der Vorlage orientieren, finden wir uns schnell zurecht. So gibt es wieder praktische Übersichten, mit denen ihr euer wachsendes Sternenreich von einem Bildschirm aus verwaltet, den Überblick über Flotten behaltet und sogar die Ressourcen und Bevölkerungslimits aller bislang erforschter Planeten auf einen Blick studieren könnt. Auch der galaxisweite Steuersatz lässt sich mit einem Klick einstellen. In der Planetenübersicht gibt es sogar die kleinen, süßen Bevölkerungs-Figürchen wieder, die wir per Drag & Drop in die Nahrungsproduktion, Industrie oder Forschung stecken. Neu hingegen ist, dass die Reise zwischen Sternensystemen auf Wurmlöcher beschränkt ist. Komplexität geht dadurch nicht flöten, im Gegenteil, das Feature erweitert das Spiel um eine weitere Ebene. Mit sogenannten Sternenfabriken, riesigen Produktionsschiffen, könnt ihr erstmals auch fernab eurer besiedelten Planeten Strukturen errichten. Das können Satelliten und Stationen sein, die den Verkehr durch Raumschiffe anderer Fraktionen einschränken, aber auch Asteroiden-Bergbaubetriebe und Apparaturen, die ansonsten nutzlose Gasgiganten in Credits und seltene Rohstoffe umwandeln. Neben dem lieben Geld gibt es nämlich auch eine Reihe von Ressourcen, die ihr für besonders aufwendige Bauprojekte und modernste Raumschiffe benötigt. Das neue *Master of Orion* enthält auch einige *Civilization*-Anleihen. So gibt es nun unabhängige KI-Planeten. Die existieren separat von den großen Imperien und breiten sich nicht über ihre Systemgrenzen hinaus aus. Dafür lässt sich mit ihnen in begrenztem Rahmen Handel treiben und wenn wir für sie Gefallen erledigen oder ihnen Geld schenken, erhalten wir unter Umständen nützliche Boni und Technologien. Und dann gibt es auch noch Piraten, die sich ähnlich wie die Barbaren in *Civilization* verhalten. In der Demo noch nicht enthalten: die taktischen Kämpfe. Wenn die ähnlich viel Laune machen wie die Verwaltung unseres Sternenreichs, dürften auch skeptische *Master of Orion 2*-Fans an dem Titel Gefallen finden.

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: NGD Studios
Publisher: Wargaming
Release: 2016

STELLARIS

Wenn die Entwickler von *Europa Universalis* und *Crusader Kings* auf der Messe ein neues Spiel ankündigen, müssen wir natürlich dabei sein.

In Paradox' neuestem Streich verschlägt es euch erstmals in eine prozedural erzeugte Galaxie, welche Tausende Planeten beinhalten soll, die natürlich allesamt erkundet und besiedelt werden können. In der dynamischen Spielwelt soll es von zufällig erzeugten Alien-Rassen wimmeln, die ihr entweder mit Diplomatie beschwichtigt oder denen ihr den Krieg erklärt. Der Fokus liegt aber vor allem auf dem Erkunden der Galaxie, Kämpfe laufen automatisch ab. Neue Technologien erhaltet ihr, indem ihr Forschungsschiffe schwarze Löcher oder fremde Planeten studieren lasst. Coole Idee: Wissenschaftler können verrückt werden oder aus Versehen ein Portal in eine andere Dimension öffnen. Solche Katastrophen sollen das Endgame abwechslungsreich halten. Zudem lassen sich Allianzen mit anderen Völkern schmieden. Sollten diese höher entwickelt sein, könnt ihr dadurch auf deren Technik zugreifen. Eure erforschten Technologien lassen sich zudem mit allerlei Upgrades versehen, sodass ihr euch wirklich ständig weiterentwickelt. Stoßt ihr auf euren Reisen auf die Überreste vergangener Zivilisationen, lernt ihr zudem immer mehr über die Entstehung der Galaxie. Äußerst vielversprechend!

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Paradox Inter.
Publisher: Paradox Inter.
Release: 1. Quartal 2016


Stellaris setzt auf die Klausewitz-Engine, die auch bei *Europa Universalis 4* zum Einsatz kommt.

ENDLESS SPACE 2


Vor einer Weltraumschlacht dürft ihr entscheiden, wie eure Flotte vorgehen sollte. Danach wird der Kampf in einer aufwendigen Zwischensequenz dargestellt.

Auch wenn die Gamescom-Präsentation ein wenig unglücklich war und zu sehr ins Detail ging, setzen wir große Hoffnungen auf den Nachfolger!

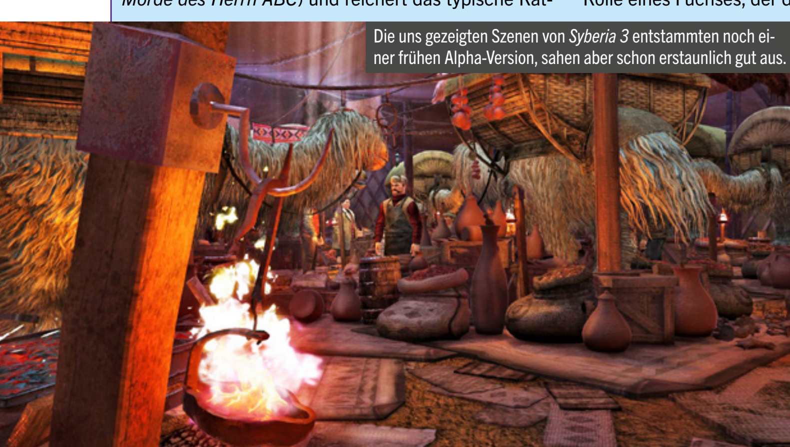
Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Amplitude Studios
Publisher: Amplitude Studios
Release: 2016

Die Jungs von Amplitude Studios haben sich mit ihren komplexen, aber einfach zu bedienenden Strategiespielen einen Namen gemacht. Auf der Gamescom wurde der zweite Teil des 4X-Weltraumstrategie-Reihe angekündigt. Doch anstatt darauf einzugehen, wie sich das Spiel vom Vorgänger unterscheidet, stand lediglich eine der spielbaren Fraktionen im Mittelpunkt der Präsentation. Immerhin wissen wir nun, dass es wie in *Endless Legend* neben den großen Völkern auch KI-gesteuerte „Minor Fractions" geben wird und Politik eine große Rolle bei der Eroberung der Galaxis spielen wird. So finden immer wieder Wahlen statt, in denen zum Beispiel Parteien wie die Pazifisten oder Militaristen um die Gunst der Bevölkerung buhlen. Je nachdem wie die Abstimmung verläuft, bekommt ihr etwa Boni und Mali für die Kriegsführung oder Forschung. Zum Schluss der Präsentation bekamen wir noch eine (automatisch ablaufende) Weltraumschlacht zu sehen, die dank der gigantischen Schiffe imposant wirkte – und dafür sorgte, dass wir unbedingt mehr sehen wollen!

RAUCHENDE KÖPFE GARANTIERT: ADVENTURES AUF DER GAMESCOM

Adventures gab es auf der Gamescom einige zu sehen, damit ihr nicht den Überblick verliert, stellen wir euch die wichtigsten vor.

Der französische Publisher Microids präsentierte uns gleich drei Adventures, darunter das lang ersehnte ***Syberia 3***. Das kommt nun mit direkter Steuerung statt Point&Click-System, besinnt sich aber sonst auf alte Stärken: Hauptcharakter und Setting bleiben gleich, das Rätseldesign ist betont klassisch, Story und Score stammen aus der Feder derselben Personen, die schon beim Vorgänger an Bord waren. Und: Es sah für eine Alpha bereits echt gut aus, erscheint aber erst im Herbst 2016. Bereits im Januar nächsten Jahres soll ***Agatha Christie: The ABC Murders*** erscheinen. Das Adventure basiert auf dem gleichnamigen Poirot-Roman (deutsch: *Die Morde des Herrn ABC*) und reichert das typische Rätsel-Gameplay um Tatortuntersuchungen und Zeugen- bzw. Verdächtigenbefragungen an. Ganz schick: der Cel-Shading-Comic-Look.
Yesterday Origins schließlich setzt das mittelprächtige *Der Fall John Yesterday* fort und kombiniert dessen düstere Stimmung mit den leicht humorigen *Runaway*-Spielen der spanischen Macher Pendulum Studios. Aktuell verwirrt der Titel aber eher mit seiner hanebüchenen Okkult-Story, die zudem noch in zwei Zeitebenen spielt.
Seasons after Fall von Focus Home Interactive ist eine Mischung aus Adventure und Jump & Run und soll in seiner Spielidee an das grandiose Sony-exklusive *Journey* erinnern. Sprich: Ihr werdet ohne große Erklärungen in die Welt geworfen und die Story erschließt sich erst nach und nach. Als Technikgerüst dient hierbei die UbiArt-Framework-Engine. Im Spiel übernehmt ihr die Rolle eines Fuchses, der die Fähigkeit erlernt, die Jahreszeiten ändern zu können, um somit die Rätsel zu lösen. Äußerst schön und vielversprechend.
Mit ***Silence: The Whispered World 2*** lassen sich die Entwickler von Daedalic viel Zeit, die besonders in die neue Darstellungstechnik investiert wird. Auf der Gamescom führte uns das Team vor, wie cineastisch inszenierte Zwischensequenzen nahtlos in Gameplay und Dialoge übergehen. In Letzteren stehen teils moralische Entscheidungen an.
Lost Horizon 2 bietet klassische Adventure-Kost, die die Entwickler jedoch mit diversen „optischen Aufgaben" auflockern. Mal gilt es in einer Schleicheinlage Scheinwerfern auszuweichen, ein anderes Mal wird die Spielwelt wie in *Diablo* in der Draufsicht erkundet. Ein Basteltisch sorgt für mehr Übersicht beim Kombinieren von Gegenständen. Komfortfunktionen helfen Einsteigern, was aufgrund des erhöhten Schwierigkeitsgrads auch bitter nötig ist.


Die uns gezeigten Szenen von *Syberia 3* entstammten noch einer frühen Alpha-Version, sahen aber schon erstaunlich gut aus.


The Whispered World 2 besticht wie schon der Vorgänger durch einen eigenwilligen, aber bildhübschen Zeichenstil.

DIE GILDE 3

Für Wirtschaftssimulationspuristen gibt es im nächsten Jahr endlich Nachschub – hoffentlich auch einen guten, denn Teil 2 der Serie war eher misslungen.

Das kanadische Team Golem Labs arbeitet seit zwei Jahren an *Die Gilde 3* und zeigte uns auf der Messe eine Demo. Im Startjahr 1400 gründet ihr mit einem selbst erstellten Charakter eine neue Dynastie in Mittel- und Nordeuropa. Zum Release soll es 12 große Spielkarten geben, auf denen Platz für je vier bis fünf Städte vorhanden ist. Für Kartennachschub soll der mitgelieferte Editor sorgen. Ergreift einen Beruf, stellt Waren her, handelt, gewinnt Reichtum und nehmt Einfluss durch die Bekleidung von Ämtern. Teil 3 soll deutlich dynamischer ausfallen als die Vorgänger. Eröffnet ihr einen neuen Laden in einem heruntergekommenen Stadtviertel, verteilt sich der Wohlstand nach und nach auf die Nachbarschaft und aus Bruchbuden werden schmucke Fachwerkhäuser. Derweil simuliert das Spiel im Hintergrund die komplette Stadt, was für viele überraschende Ereignisse sorgen soll. Einen Mehrspielermodus für bis zu 32 Spieler gibt's obendrauf.

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Golem Labs
Publisher: Nordic Games
Release: 2016


Für den Mittelalter-Look im Spiel sorgt die *Darksiders*-Engine. Im aktuellen Zustand ist *Die Gilde 3* aber noch nicht sonderlich hübsch anzuschauen.

GIGANTIC



Nein, hier haben wir es nicht mit dem nächsten Indie-Plattformer mir putziger Cartoongrafik zu tun, sondern mit einem rasanten Online-Shooter.

Genre: Action
Entwickler: Motiga
Publisher: Motiga
Release: 2015

Zwei Fünfer-Teams, zusammengestellt aus einer Vielzahl bunter Heldenfiguren, die in kurzweiligen Mehrspielerschlachten um die Vorherrschaft streiten – im Kern unterscheidet sich das Free2Play-Spiel *Gigantic* nicht von anderen Moba-inspirierten Shootern wie *Overwatch* und *Battleborn*. Um trotzdem aus der Masse hervorzustechen, setzten die Entwickler deswegen auf Masse: Zwei Giganten, einer pro Team, unterstützen ihre Mitstreiter in den Schlachten durch ihre schiere Angriffskraft. Um diese Bestien zu entfesseln, müssen die Teams jedoch Kontrollpunkte erobern und halten, die sich mit Upgrades verstärken lassen. *Gigantic* spielt sich dadurch deutlich strategischer als vergleichbare Shooter. Die Steuerung aus der Third-Person-Perspektive ging auf der Gamescom zudem sehr gut von der Hand. Muss sie auch, denn das komplexe Spielprinzip und hohe Tempo hat uns anfangs leicht überfordert. Tipp: Am 28. August und damit nur wenige Tage nach Erscheinen dieses Heftes startet die geschlossene Beta zu *Gigantic* – auf www.gogigantic.com registrierte Spieler können sich dann selbst ein Bild davon machen.

RISE OF THE TOMB RAIDER

Während Playstation-4-Besitzer erst im November 2016 Laras neues Abenteuer erleben können, dürfen wir PC-Spieler bereits im Frühling des nächsten Jahres mit *Rise of the Tomb Raider* loslegen!

Wir erinnern uns: Vor einem Jahr kündigte Microsoft auf seiner Gamescom-Pressekonferenz voller Stolz an, dass *Rise of the Tomb Raider* exklusiv für die Xbox One erscheinen würde. Schon wenige Stunden später musste der große Konsolenhersteller aber zurückrudern und zugeben, dass Laras Abenteuer doch noch für andere Plattformen erhältlich sein wird. Wie wir nun auf der Gamescom erfahren haben, geht es für uns PC-Spieler bereits im ersten Quartal des nächsten Jahres los, sprich nur wenige Monate nach dem Erscheinen der Xbox-One-Fassung. In Köln hatten wir zudem noch die Möglichkeit, das erste Mal selbst Hand anzulegen. Zwar handelte es sich bei der Demo um die Xbox-One-Version, aber auch die hatte es uns grafisch echt angetan. Das Gameplay hat uns ebenfalls gut gefallen, obwohl die von uns gespielte Rätseleinlage unsere Gehirnwindungen kaum beansprucht hat – das mag aber auch daran gelegen haben, dass die Passage zu Beginn des Spiels angesiedelt ist. Nichts Neues für langjährige Fans der Serie, aber eine Änderung im Vergleich zum Vorgänger: Lara kann endlich (wieder) schwimmen und tauchen! Während der Demo ließen bröckelnde Steinböden und Fallgruben die Heldin sogar mehrmals ins Wasser fallen. Am Ende war die junge Archäologin komplett durchnässt und auf ihrer Haut zeichneten sich Schmutz- und Schlammtexturen ab. Das sieht – rein technisch gesprochen– richtig gut aus! Auch wieder klasse: die Inszenierung rasanter Fluchtszenen. Natürlich gibt es abermals reichlich Action im Spielverlauf, Lara kann jetzt mit ihrem Bogen sogar zwei Gegner gleichzeitig erschießen und verhält sich teilweise mehr wie ein weiblicher Rambo als wie eine Archäologin. Mal sehen, ob sich Kopfnüsse und Third-Person-Shooter-Action wie von Crystal Dynamics versprochen die Waage halten – wir hoffen auf eine schöne Mischung!

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Crystal Dynamics
Publisher: Square Enix
Release: 1. Quartal 2016


Lara kann im neuen Teil auf Bäume klettern und so lautlose Stealth-Takedowns ausführen.


Neben der bereits vorgestellten Sibirien-Passage verschlägt es Lara auch nach Syrien.

EVERSPACE

Für die Weltraumballerei *Galaxy on Fire* erntete Fishlabs Entertainment viel Lob. Mit neuem Namen starten sie nun ein neues Sci-Fi-Projekt.

Genre: Weltraum-Action
Entwickler: Rockfish Games
Publisher: Rockfish Games
Release: Oktober 2016

Mit einem Kickstarter-Ziel von 250.000 Euro wollen die Hamburger Entwickler ihr Weltraumspiel umsetzen. Der auf der Gamescom gezeigte Prototyp von *Everspace* sieht schon vielversprechend aus und die geplanten Inhalte klingen gut: Schnelle Gefechte mit PC-optimierter Steuerung, eine nonlineare Story mit rund 20 Stunden Umfang, eine zufallsgenerierte Galaxis bei Spielstart und – aufgemerkt! – *Rogue*-like-Elemente wie Permadeath. Sprich der Schwierigkeitsgrad im Kampf gegen Weltraumpiraten und Kopfgeldjäger fällt extrem hoch aus. Zum Trost behaltet ihr bei jedem Ableben die bis dahin verdienten Credits sowie erforschte Perks und Upgrades. Rohstoffe und Ausrüstung sind dagegen futsch. Im All baut ihr Asteroiden ab und erledigt dynamisch generierte Missionen, Handel ist jedoch nicht vorgesehen.

Die Entwickler zaubern mit der Unreal Engine 4 ein hübsch anzuschauendes Weltall und tolle Effekte auf den Bildschirm.

ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE


Die neuen Gameplay-Features hinterließen einen durchwachsenen Eindruck.

Wir durften *Syndicate* auf der Messe bereits anspielen.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Quebec
Publisher: Ubisoft
Release: 4. Quartal 2015

In dem von uns gespielten Demo-Abschnitt sollen wir uns als Evie (der weibliche Part des Helden-Duos) in den Tower of London schleichen, um eine Templerin zu eliminieren. Hierbei durften wir uns genau wie in *Unity* entscheiden, wie wir in der Mission vorgehen. Es war möglich, einen Schlüssel zu stehlen, einen Verbündeten zu befreien oder uns als Gefangene auszugeben. Wir entschieden uns für die dritte Variante und probierten während der Mission die neuen Gameplay-Features aus. Während sich der Greifhaken wirklich gut in die typische *AC*-Spielbarkeit eingliedert, sind wir noch skeptisch, was Evies Tarn-Feature angeht. Bleibt die Dame still stehen, verschmilzt sie nämlich mit der Umgebung und ist so für die Feinde nicht zu entdecken. Wir hoffen, das Spiel wird dadurch nicht zu leicht.

SNIPER: GHOST WARRIOR 3

In einer neuen Anspielmission konnten wir uns davon überzeugen, dass City Interactives Scharfschützen-Simulation auf Planung und Realismus setzt.

In der Demo auf der Gamescom wurde deutlich, wie wichtig die Wahl des richtigen Gewehrs in *Sniper: Ghost Warrior 3* ist. Die Schusswaffen unterscheiden sich in puncto Feuerrate, Geräuschentwicklung, Mobilität und Munitionskapazität mitunter erheblich voneinander. Daher gilt es, die passende Waffe für den jeweiligen Auftrag zu wählen. Da es sich bei der gespielten Demo um eine Verteidigungsmission handelt, ist die Lautstärke beim Feuern egal. Wichtiger ist ein geringes Gewicht, das uns einen schnellen Positionswechsel ermöglicht. Auch die Wahl der Munition spielt eine erhebliche Rolle. Einige Patronen eignen sich besonders gut zur Bekämpfung von Fahrzeugen, andere sind effektiver gegen menschliche Ziele. Wie effektiv ihr mit einer Waffe umgehen könnt, hängt von eurem Fortschritt ab. Je häufiger ihr eine bestimmte Waffe benutzt, desto besser werdet ihr im Umgang damit. Ausrüstung wie Munition, Granaten und Arzneimittel stellt ihr in *Ghost Warrior 3* selbst her. Die nötigen Einzelteile findet ihr beispielsweise in Camps. Gelegenheiten zum Durchstöbern solcher Lager gibt es reichlich, schließlich besteht die offene Spielwelt aus fünf bis sechs großen Gebieten. Trotz des realistischen Ansatzes gibt sich *Ghost Warrior 3* erstaunlich zugänglich. Ein Knackpunkt könnte aber die Gegner-KI darstellen, die in der Gamescom-Demo mitunter planlos durch die Gegend lief.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: City Interactive
Publisher: City Interactive
Release: 2016



Größere Distanzen im Open-World-Setting lassen sich mit Fahrzeugen überbrücken.

DIE ZWERGE



In der Präsentation wirkten sowohl die Gestaltung der Charakteren als auch die Umgebung schon sehr stimmig.

Erste Spieleindrücke zum Rollenspiel, das auf der gleichnamigen Buchreihe von Markus Heitz basiert.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: King Art
Publisher: Euro Video
Release: 2016

Auf beeindruckende fünf Romane brachte es die Romanreihe *Die Zwerge* bisher. Anfang 2016 sollen die kleinen, bärtigen Kampfschweine dann den PC erobern. Entwickelt wird das RPG vom deutschen Studio King Art (*Battle Worlds: Kronos*). Im Kern ist *Die Zwerge* ein Action-Rollenspiel mit vielen epischen Schlachten, die ihr aus der Vogelperspektive erlebt. In den Auseinandersetzungen spielt Physik eine wichtige Rolle: So könnt ihr Gegner mit geschickten Manövern in Abgründe schubsen. Ihr dürft beliebig zwischen den vier Helden wechseln, um so auf bestimmten Situationen reagieren zu können. In der Gamescom-Demo verteidigten die kleinwüchsigen Recken eine Brücke gegen eine Schar anstürmender Orks. *Die Zwerge* besteht aber nicht nur aus Schlachten. In kurzen, einfach gehaltenen Adventure-Abschnitten dürft ihr liebevoll gestaltete Levels erforschen – angefüllt mit Objekten und Charakteren, die man aus der Buchvorlage kennt. Alle Gespräche im Spiel werden vertont und ein Erzähler sorgt dafür, dass man auch wirklich kein wichtiges Story-Detail verpasst. Der Titel soll im Frühjahr 2016 für PC erscheinen, unabhängig davon, wie die schon bald beginnende Kickstarter-Kampagne ausgeht. Wie schon bei anderen Titeln von King Art, dient diese nicht zur Finanzierungssicherung, sondern dazu, über Stretch Goals zusätzliche Inhalte zu ermöglichen.

MIRROR'S EDGE: CATALYST

Viel neues spielbares Material gab es zwar nicht auf der Gamescom zu sehen, dafür aber einen umfangreichen Gameplay-Trailer und neue Details.

Während sich Steuerung und Spielfluss in *Catalyst* fast 1:1 wie im ersten Teil anfühlen, gibt's in Sachen Orientierung eine Neuerung. Zur Erinnerung: Im Vorgänger waren Levelobjekte, die ihr für eure rasanten Parkour-Einlagen nutzen konntet, in knalligen Farben lackiert und damit permanent sichtbar. Das ist nicht mehr der Fall. Erst wenn ihr aktiv ein Ziel auswählt, sind manipulierbare Objekte mit einem farblichen Overlay versehen. Diese spezielle Runner-Sicht zeigt euch den schnellsten Weg zum Ziel an. Ihr dürft euch aber auch selber Alternativwege suchen. Ob man wie im gezeigten Trailer die Runner-Sicht komplett ausschalten kann, ist noch unklar. Dafür zeigten uns die Entwickler hinter verschlossener Tür noch ein neues, kleines Detail. Wenn sich Faith durch die offene Spielwelt bewegt, kann sie in *Catalyst* auf eine Art Greifhaken zurückgreifen. Dieses Gadget funktioniert so ähnlich wie im Zombie-Parkour-Spiel, in dem das „Licht ausgeht".

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Dice
Publisher: Electronic Arts
Release: 25. Februar 2016



Heldin Faith in Action: Mit coolen, schnellen Moves legt ihr gegnerische Wachen lahm.

FIFA 16

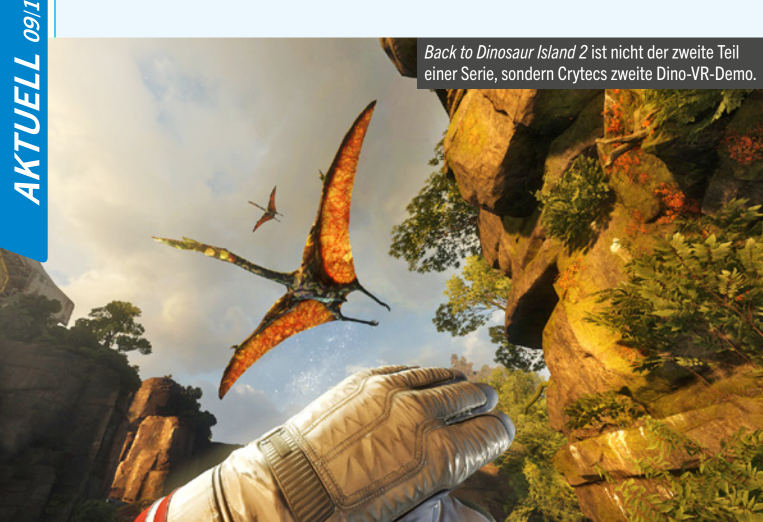


Genre: Sport
Entwickler: EA Sports
Publisher: Electronic Arts
Release: 24. September 2015

Im Herbst 2015 erscheint EAs neue Fußballsimulation. Auf der Gamescom hatten wir die Möglichkeit, den virtuellen Rasensport auf Tauglichkeit zu überprüfen.

Gleich zu Beginn unseres Anspieltermins fällt auf, dass sich an der Präsentation des Sportspiels so gut wie gar nichts geändert hat. Aber warum sollte EA auch besonders umfangreiche Änderungen vornehmen? Der Sprung von *FIFA 14* auf *FIFA 15* war in Sachen Präsentation bereits riesig. Viel entscheidender sind die Neuerungen beim Gameplay! Schon nach wenigen Spielzügen bemerkt man die verbesserte Verteidigung, die sich hauptsächlich auf die KI bezieht und von den Entwicklern „Defensive Agility" getauft wurde. Die Verteidiger schirmen Räume besser ab, legen Sprints hin und werfen sich in den Schuss. Im Mittelfeld bieten sich dank der harten Passart erfrischende Möglichkeiten. Zwar kommt diese Art der Ballabgabe nicht immer beim Ziel an, trotzdem ergeben sich oft überraschende Situationen. Im Sturm gibt es dank „Clinical Finishing" eine genauere Berechnung der Fußposition, was zu magischen Momenten führen soll.

KOMMT DIE VIRTUELLE REVOLUTION?



Back to Dinosaur Island 2 ist nicht der zweite Teil einer Serie, sondern Crytecs zweite Dino-VR-Demo.



EVE Valkyrie ist eines der aktuell vielversprechendsten Oculus-Rift-Spiele und kommt zum Launch der Brille.

Einer der Trends der Messe und trotzdem weiterhin die große Unbekannte: VR-Brillen.

Und dann war da ja noch Virtual Reality, neben offenen Spielwelten definitiv DER Trend der Gamescom 2015. Während Microsoft mit Holoens ein eigenes, *Minecraft*-getränktes Süppchen kocht, setzen die anderen Brillen wie Oculus Rift, HTC Vive, Sonys Project Morpheus oder die mithilfe von Smartphones funktionierenden Geräte wie das Samsung Gear VR auf das spätestens durch Oculus etablierte System: Ein die Umwelt ausblendendes System, das uns mittels Bewegungserkennung, Sprachsteuerung, spezieller Laufpads sowie bewährter Steuergeräte wie Gamepads in virtuelle Welten eintauchen lässt. Spieleankündigungen beziehungsweise Technikdemos für die Systeme gibt's schon genug – obwohl abseits der Smartphone-Hybriden die meisten Brillen erst Ende 2015 oder gar 2016 erscheinen sollen. Auf der Gamescom sorgte vor allem *EVE Valkyrie* für Begeisterung – das Oculus-Rift-exklusive *EVE Online*-Spin-off sieht klasse aus und bietet abwechslungsreiche Cockpit-Action. Aber auch Crytec wusste mit *Back to Dinosaur Island 2* zu begeistern. Ubisoft versuchte sich an einem Adler-Abenteuer, in dem mehrere der Flattermänner in einer Art Capture-the-Flag-Duell gegeneinander antraten. Hinzu kam eine – technisch eher maue – Demo zu *Far Cry 3. Edge of Nowhere* von Insomniac Games führt Horror-Fans in eine tödliche Schneelandschaft und die *VR Sports Challenge* versetzt uns in die Rolle eines Eishockey-Torhüters und bietet im fertigen Spiel weitere sportliche Aktivitäten. Was all diese Titel – und die vielen anderen, die aufzuzählen den Platz auf dieser Seite zwangsweise sprengen würde – gemeinsam haben: Sie werden aus der Ego-Perspektive erlebt, welche logischerweise der beste Ansatz ist, um ein glaubwürdiges VR-Erlebnis zu bieten. Andere Versuche, etwa *Chronos* des Studios Gunfire Games, versuchen's zwar auch mit einer Third-Person-Ansicht, der Sinn hinter solch einem VR-Spiel erschließt sich uns derzeit aber noch nicht – der Vorteil gegenüber einem normalen Bildschirm tendiert gegen null. Was PC-Spielern Oculus Rift und HTC Vive, ist PS4-Spielern Project Morpheus, das vom Prinzip her genau dasselbe zu bieten hat wie die Konkurrenz. Worauf sich wohl alle potenziellen zukünftigen Brillenbesitzer einstellen müssen, sind VR-Umsetzungen von Spielen von anno dazumal. ❑

▲ Der Project-Morpheus-exklusive Shooter *RIGS* gehört aktuell zu Sonys Vorzeigeprojekten. Generell hält man sich mit Details zu VR-Spielen aber noch zurück.

► Oculus Rift – inzwischem mit finaler Hardware und unter Facebooks Ägide entstehend – ist der Pionier unter den VR-Brillen.

◄ Das HTC Vive wird teurer als die Konkurrenz ausfallen, aber dafür auch technisch mehr zu bieten haben. Angepeilter Release: Ende 2015.



SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Act of Aggression	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	2. September 2015	-
	Abzû	Adventure	505 Games	2016	08/15
	Adr1ft	Adventure	505 Games	September 2015	08/15
Seite 32	Anno 2205	Aufbaustrategie	Ubisoft	3. November 2015	08/15, 09/15
	Armored Warfare	Mehrspieler-Action	Obsidian Entertainment	2015	04/15
	Ashen	Action-Rollenspiel	Aurora 44	Nicht bekannt	-
Seite 42	Assassin's Creed: Syndicate	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal 2015	06/15, 09/15
▶	Battleborn	Mehrspieler-Shooter	2K Games	9. Februar 2016	07/15
	Battlecry	Mehrspieler-Action	Bethesda	2015	-
	Battlefleet Gothic: Armada	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	Nicht bekannt	03/15
	Bedlam	Taktik-Rollenspiel	Versus Evil	September 2015	-
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	2015	08/14
	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	2015	-
	Blood Bowl 2	Rundentaktik	Focus Home Interactive	22. September 2015	-
	Call of Duty: Black Ops 3	Ego-Shooter	Activision	6. November 2015	06/15
Seite 34	Cities: Skylines – After Dark	Aufbaustrategie	Paradox Interactive	4. Quartal 2015	09/15
	Cossacks 3	Echtzeitstrategie	GSC Game World	2015	-
	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	2016	08/15
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	Nicht bekannt	-
Seite 22	Dark Souls 3	Action-Rollenspiel	Bandai Namco	1. Quartal 2016	08/15, 09/15
	Dead Island 2	Action	Deep Silver	2016	09/14
NEU	Demons Age	Rollenspiel	Bigmoon Entertainment	1. Quartal 2016	-
	Deus Ex: Mankind Divided	Action-Rollenspiel	Square Enix	2016	06/15
Seite 41	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	2016	09/15
	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbaustrategie	Ubisoft	2015	08/14
Seite 43	Die Zwerge	Rollenspiel	Eurovideo	1. Quartal 2016	09/15
	Dishonored 2	Action	Bethesda	2. Quartal 2016	08/15
▶	Divinity: Original Sin 2	Rollenspiel	Larian Studios	Nicht bekannt	-
	Dreadnought	Action	Grey Box	2015	07/14, 04/15, 06/15
	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	2. Quartal 2016	08/15
	Eitr	Action-Rollenspiel	Devolver Digital	2016	08/15
Seite 24	Elex	Rollenspiel	Nordic Games	4. Quartal 2016	09/15
Seite 40	Endless Space 2	Rundenstrategie	Amplitude Studios	2016	09/15
	Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	Nicht bekannt	06/14
Seite 42	Everspace	Weltraum-Action	Rockfish Games	Oktober 2016	09/15
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Daybreak Game Company	Nicht bekannt	-
	Fable Legends	Action	Microsoft	13. Oktober 2015	-
Seite 34	Fallout 4	Rollenspiel	Bethesda	10. November 2015	08/15, 09/15
Seite 43	FIFA 16	Sport	Electronic Arts	24. September 2015	09/15
	For Honor	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15
	Fortnite	Action	Epic Games	2015	10/12, 10/14
	Gears of War: Ultimate Edition	Action	Microsoft	Nicht bekannt	-
	Ghost Recon: Wildlands	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15
Seite 41	Gigantic	Mehrspieler-Action	Motiga	2015	09/15
Seite 28	Grand Ages: Medieval	Echtzeitstrategie	Kalypso Media	25. September 2015	07/15, 09/15
▶	Hearts of Iron 4	Echtzeitstrategie	Paradox Interactive	1. Quartal 2016	-
	Hellblade	Action	Ninja Theory	2016	08/15
	Hitman	Action	Square Enix	8. Dezember 2015	08/15
	Homeworld: Shipbreakers	Echtzeitstrategie	Gearbox Software	Nicht bekannt	03/15
Seite 20	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	2016	07/14, 08/15, 09/15
Seite 26	Just Cause 3	Action	Square Enix	1. Dezember 2015	03/15, 07/15, 09/15
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	3. Quartal 2016	02/14, 05/14
	Lego Marvel Avengers	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	4. Quartal 2015	-

BEDLAM



Indie-Geheimtipp: *Bedlam* ist ein Roguelike-Spiel mit Rundenkämpfen und Permadeath. Wie in *FTL: Faster Than Light* sucht ihr euch mit eurer mobilen Basis eure eigene Route durchs *Fallout*-ähnliche Ödland.

DIE SIEDLER: KÖNIGREICHE VON ANTERIA



Das Aufbaustrategie-Spiel mit den von Fans negativ aufgenommenen Änderungen (Stichwort: Moba-Kämpfe) ist wie vom Erdboden verschwunden. Ubisoft: „Es gibt keine Neuigkeiten."

MAD MAX



Die Testversion des Lizenzspiels ohne konkrete Filmvorlage verpasste knapp unseren Redaktionsschluss Mitte August. Auf PCGames.de findet ihr Anfang September alle Infos, der Test folgt nächste Ausgabe.

METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN



Konami hat ein Einsehen und veröffentlicht die PC-Version des Open-World-Schleichers gleichzeitig mit den Konsolenfassungen. Den Test findet ihr bereits eine Woche vor Release auf PCGames.de.

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Lego Worlds	Sandbox-Aufbauspiel	Warner Bros. Interactive	1. Quartal 2016	-
Seite 41	Lost Horizon 2	Adventure	Deep Silver	28. August 2015	09/15
	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	1. September 2015	04/15
Seite 14	Mafia 3	Action	2K Games	2016	09/15
	Mass Effect: Andromeda	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2016	-
Seite 40	Master of Orion	Rundenstrategie	Wargaming	2016	08/15, 09/15
	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	Stealth-Action	Konami	1. September 2015	-
	Might & Magic: Heroes 7	Rundenstrategie	Ubisoft	29. September 2015	05/15
	Mighty No. 9	Jump & Run	Deep Silver	1. Quartal 2016	-
	Minecraft: Story Mode – Episode 1	Adventure	Telltale Games	2015	-
Seite 43	Mirror's Edge: Catalyst	Action-Adventure	Electronic Arts	25. Februar 2016	08/15, 09/15
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Paradox Interactive	2015	-
Seite 34	Need for Speed	Rennspiel	Electronic Arts	5. November 2015	08/15, 09/15
	No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	2016	08/15
Seite 36	PES 2016: Pro Evolution Soccer	Sport	Konami	17. September 2015	09/15
	Planet Coaster	Wirtschaftssimulation	Frontier Developments	2016	-
	Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2. Quartal 2016	08/15
NEU	Pollen	Adventure	Mindfield Games	1. Quartal 2016	-
Seite 38	Project Daedalus: The Long Journey Home	Strategie	Daedalic Entertainment	3. Quartal 2016	09/15
	Overlord: Fellowship of Evil	Action-Rollenspiel	Codemasters	2015	09/15
Seite 33	Overwatch	Mehrspieler-Shooter	Blizzard Entertainment	2015	12/14, 09/15
Seite 37	Rainbow Six: Siege	Taktik-Shooter	Ubisoft	13. Oktober 2015	07/14, 05/15, 09/15
	Rebel Galaxy	Weltraum-Action	Double Damage Games	2015	03/15
	Resident Evil Zero: HD Remaster	Action	Capcom	1. Quartal 2016	-
Seite 42	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	1. Quartal 2016	07/14, 03/15, 09/15
	Rising Storm 2: Vietnam	Mehrspieler-Shooter	Tripwire Interactive	Nicht bekannt	-
	Rollercoaster Tycoon World	Wirtschaftssimulation	Bandai Namco	2015	09/14
	Satellite Reign	Strategie	5 Lives Studios	28. August 2015	02/15
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rage	Nicht bekannt	-
	Shadow Warrior 2	Ego-Shooter	Devolver Digital	2016	-
	Shenmue 3	Action	Ys Net	4. Quartal 2017	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	2015	05/13
Seite 41	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	2016	10/14, 09/15
Seite 43	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	2016	08/15, 09/15
	Soma	Horror-Adventure	Frictional Games	22. September 2015	-
	South Park: The Fractured but Whole	Rollenspiel	Ubisoft	2016	08/15
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Nordic Games	4. Quartal 2016	09/14
Seite 32	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	11/12, 10/13, 02/14, 09/15
Seite 34	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	19. November 2015	05/15, 08/15, 09/15
Seite 33	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	2015	02/15, 09/15
	Steamworld Heist	Rundentaktik	Image & Form	4. Quartal 2015	03/15
Seite 40	Stellaris	Echtzeitstrategie	Paradox Interactive	1. Quartal 2016	09/15
Seite 38	Street Fighter 5	Beat 'em Up	Capcom	März 2016	09/15
	Superhot	Ego-Shooter	Superhot Team	2015	08/15
Seite 37	Sword Coast Legends	Rollenspiel	Digital Extremes	29. September 2015	04/15, 09/15
Seite 41	Syberia 3	Adventure	Microids	4. Quartal 2016	09/15
	The Banner Saga 2	Taktik-Rollenspiel	Versus Evil	1. Quartal 2016	08/15
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Oktober 2017	-
	The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	8. März 2016	10/13, 11/13
	The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Eurovideo	1. Quartal 2016	03/15
	The Soulkeeper	Action-Rollenspiel	Helm Systems	2. Halbjahr 2016	05/15
NEU	The Surge	Action-Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017	-
	The Technomancer	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2016	-
	The Walking Dead: Michonne	Adventure	Telltale Games	4. Quartal 2015	-
	Total War: Warhammer	Strategie	Sega	2016	07/15
	Trackmania Turbo	Rennspiel	Ubisoft	26. November 2015	08/15
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	4. Quartal 2015	05/13
	Unravel	Puzzle-Platformer	Electronic Arts	Nicht bekannt	08/15
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-
Seite 37	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr	Action-Rollenspiel	Neocore Games	2016	09/15
Seite 38	Warhammer: The End Times – Vermintide	Mehrspieler-Action	Fatshark	4. Quartal 2015	03/15, 09/15
Seite 33	World of Warcraft: Legion	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	2016	09/15
Seite 36	XCOM 2	Rundentaktik	2K Games	November 2015	07/15, 09/15

Rocket League ist eines der aktuell besten Sportspiele und ein großer Mehrspielerspaß.

PC Games AWARD Ausgabe 09/2015 90

PC Games EDITORS' CHOICE SPORT

Genre: Sport
Entwickler: Psyonix
Publisher: Psyonix
Erscheinungsdatum: 7. Juli 2015
Preis: Ca. € 20,-
USK: Nicht geprüft

Rocket League

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Von: Peter Bathge

Fußball ohne Beine: Warum *Rocket League* die Sommerloch-Charts dominiert.

Fußball mit Autos! Warum hat da vorher keiner dran gedacht? Blöde Frage, schließlich hat Psyonix schon 2008 *Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars* für die Playstation 3 veröffentlicht. *Rocket League* ist der Nachfolger und hui, ist der vielleicht eingeschlagen! Seit Anfang Juli tummeln sich jeden Abend knapp 150.000 Spieler gleichzeitig auf den Servern. Und womit? Mit Recht.

Dribbelstarker Spielmacher

Jeder hat in *Rocket League* die gleichen Chancen, es gibt weder Ronaldo-Sportwagen noch Stolper-Vans vom Schlage eines Niklas Bendtner. Wenn es darum geht, den Ball mit der Stoßstange ins Netz zu zwirbeln, kann sich jeder nur auf sein eigenes Geschick im Umgang mit Gamepad (empfohlen) oder Tastatur verlassen. Wer spektakuläre Fallrückzieher, geniale Weitschüsse oder sehenswerte Rettungsversuche abliefert, der hat sich diese Fähigkeiten in stundenlangem Training erworben und darf zu Recht mit seinem „Skill" angeben.

Der Einstieg fällt leicht: Die Steuerung funktioniert wie in einem Arcade-Rennspiel. Aus der Verfolgerperspektive (wahlweise mit Fokus auf den Ball) steuert sich euer Flitzer wunderbar direkt und eingängig, ohne Verzögerung. Eine Turbofunktion (aufgeladen durch das Sammeln auf dem Feld verteilter Kugeln) erlaubt schnelles Voranstürmen oder rasantes Zurückfallen. Wahlweise fahrt ihr an den Wänden des Spielfelds entlang oder fliegt bei aktiviertem Boost. Um den Pilotenschein zu machen, bedarf es aber einiger Übung.

Bei zweimaligem Drücken der Sprungtaste macht das Auto einen Salto nach vorne oder zur Seite. Wird dabei der Ball getroffen, nimmt das Spielgerät Fahrt auf. Rempelt ihr den Gegner, drängt ihr ihn ab; bei aktiviertem Boost wird der Getroffene gar kurzzeitig aus dem Spiel genommen. Eine Strafe gibt es dafür nicht, entsprechend chaotisch laufen viele Partien ab. Das Ziel ist simpel: den Ball durch Stubsen, Schieben und Schießen



Karosserie, Farbe, Muster, Felgen, Turbo-Strahl, Antenne und Hut – all das lässt sich in der Garage anpassen.



Beim Anstoß brausen meist alle Spieler in Richtung Ball. Das Ergebnis ist eine Massenkarambolage.

in Richtung des gegnerischen Tors zu befördern, die Kugel über die Linie zu karren und am Ende der fünf Minuten langen Partie mit mehr Toren als der Gegner dazustehen. Ansonsten gibt es Verlängerung mit Golden-Goal-Regel: Wer als Erster trifft, gewinnt.

Taktische Meisterleistung

Je nach Modus stehen sich zwei, vier, sechs oder acht ferngesteuerte Rennwagen in je zwei Teams gegenüber. Am meisten Spaß macht uns der 3vs3-Modus. Wenn beim Anstoß oder in Tornähe alle Spieler wie F-Jugend-Fußballer zum Ball hetzen, an der Pille vorbeispringen oder sich gegenseitig rammen, kommt es zu ulkigen Szenen. Oft entstehen aus solchen Karambolagen schräge Eigentore, über die man einfach lachen muss – spätestens wenn die exzellente Replay-Funktion die Frage nach dem Torschützen auflöst.

Dass das nicht zu sehr nach Zufall schmeckt und zu Frust führt, liegt an der perfekten Ballphysik. Das Spielgerät verhält sich immer nachvollziehbar und wer mit Gefühl oder Wucht gegen die Pille „tritt“, bemerkt eindeutige Unterschiede. Wahre Ballkünstler antizipieren durch das Einbeziehen der Bande das Spiel oder umgehen Gegner per Ritt über die Wände. Mit jeder Partie lernt man neue Kniffe dazu, probiert andere Tricks aus und fühlt sich wie ein König, wenn der erste Flugschuss satt im Tor des Gegners landet.

Zwischen Abwehr und Angriff wird fließend gewechselt, es gibt keine festen Spielerrollen. Gerade bei mehr als zwei Teilnehmern ist es aber empfehlenswert, einen Kameraden im Tor zu lassen. Dessen Paraden können genauso für Freudentänze und Flüche sorgen wie Lattentreffer und Abstauber.

Technisch beschlagen

Die Server von *Rocket League* hatten kurz nach Release am 7. Juli schwer mit dem überraschend heftigen Spieleransturm zu kämpfen, das Matchmaking versagte. Inzwischen flutscht die Technik aber. Dazu hat Psyonix Wartezeiten intelligent minimiert. Während man gerade in Online-Shootern zwischen Partien gerne mal minutenlang in der Lobby wartet, geht es nach dem Ende eines *Rocket League*-Matchs meist sofort weiter.

Wer will, nutzt *Rocket League* als heiteren Zeitvertreib für zwischendurch. Doch das Spiel besitzt genug Tiefe, um Hunderte Stunden lang zu unterhalten. Nichts muss, alles kann. So auch bei der Kommunikation. Da reicht es normalerweise, sich bei Spielen mit Fremden auf die wenigen, per Steuerkreuz ausgelösten Zurufe wie „Ich hab ihn!“ oder „Schöner Pass!“ zu beschränken. Doch wer will, gründet eine Gruppe mit engen Freunden und tauscht sich per Mikrofon über Spielzüge und Taktiken aus.

Wer das Spiel derart „ernst“ nimmt, kann sich in den Online-Ranglisten hocharbeiten und dazu Ranked-Matches austragen. In diesen Partien werden Spieler, die das Feld vorzeitig verlassen, mit einer kurzzeitigen Sperre belegt, weil im Ranked-Modus keine Bots nachrücken. Die KI-Spieler sind extrem treffsicher, haben aber in der Rückwärtsbewegung immer wieder Aussetzer und befördern auch schon mal den Ball ins eigene Tor.

Apropos Bots: Wer nicht vorhat, *Rocket League* online beziehungsweise zu zweit oder viert im Splitscreen-Modus an einem PC zu spielen, der wird nur bedingt Spaß haben. Die Solo-Variante eignet sich vor allem zum Üben, selbst der Saisonmodus fesselt aufgrund mangelhafter Inszenierung und wenig Drumherum nur bedingt. Ihr absolviert schlicht eine Bot-Partie nach der anderen und versucht, Rang 1 in der Tabelle zu erreichen.

Im Gegenzug ist es aber schade, dass es keine Mehrspieler-Variante des Ligamodus für längere Turniere gibt. Außerdem würden wir uns weitere Arenen zur optischen Abwechslung wünschen. Super: Seit Patch 1.04 gibt's ein fünftes Spielfeld. Das Update enthält auch einen Zuschauer-Modus und erlaubt über private, passwortgeschütze Matches gezieltes Zusammenspielen von Besitzern der PC- und PS4-Version (Crossplay). Vorbildlich, dieser Support!

Top-Transfer der Sommerpause

Der Einstieg in *Rocket League* lohnt sich auch einen Monat nach Release noch. Die Transfergebühr beträgt 20 Euro, zu kaufen gibt es *Rocket League* ausschließlich auf Valves DRM-Plattform Steam. Ein geringer Preis für 20, 50, 100 Stunden Multiplayer-Spaß mit dem Überraschungshit dieses Sommers! ❑


Manchmal ist es von Vorteil, einen Gegner per Turbo-Crash kurzzeitig aus dem Spiel zu nehmen.

MEINE MEINUNG

Peter Bathge

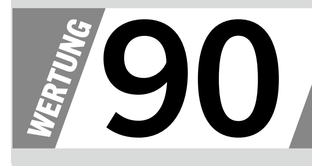


„Kleine Karosserien, große Gefühle: *Rocket League* ist ein Volltreffer!“

Wenn ein Titel einen Multiplayer-Muffel wie mich auf die Online-Server lockt, dann muss er etwas richtig machen. *Rocket League* macht sehr vieles richtig. Es fällt schwer, Kritikpunkte an dieser so simplen wie genialen Umsetzung einer fantastischen Spielidee zu finden. Auch nach vielen Dutzend Stunden lerne ich immer noch neue Tricks und jede Partie spielt sich anders. *Rocket League* geht einfach immer, egal ob für die schnelle Partie zwischendurch oder als abendfüllendes Unterhaltungsprogramm. Selbst nach stundenlangem Balldreschen fällt es mir schwer, die Kiste wieder abzuschalten. Mit jedem unter die Latte genagelten Schuss, jeder Flugparade und jedem Eigentor löst Psyonix' Mehrspielersause die gleichen Emotionen aus wie der „richtige“ Fußball. Und dafür liebe ich es.

PRO UND CONTRA

- + Skillbasiertes Spielprinzip motiviert zum Trainieren
- + Hervorragende Spielbalance
- + Kurzweilige Partien, die bis zum letzten Moment spannend sind
- + Taktisch geprägte 2vs2- und 3vs3-Matches
- + Viel Potenzial für chaotische Unfälle, Eigentore und spektakuläre Paraden
- + Minimale Wartezeiten
- + Fliegen als Königsdisziplin
- + Sehr gute, nachvollziehbare Ballphysik
- + Replay-Funktion mit Speichermöglichkeit und Editor
- + Jede Menge Freischalt-Zeug
- + Lustiger Splitscreen-Modus
- + Bunte Grafik mit idealer Performance
- − Wenig Spielanreize für Solisten
- − Keine Liga-Funktion im Mehrspielermodus
- − Nur eine Handvoll Stadien
- − Bots sind als Menschenersatz zu treffsicher/schwach in der Abwehr



90

Rocket League: Ein Kommentar

Von: Peter Bathge

Faszination Verlieren

Wer in *Rocket League* verliert, schiebt anders als in vielen Multiplayer-Spielen selten Frust, sondern stürzt sich meist sofort in die nächste Partie. Woher rührt dieser Gleichmut?

Die gesichtslose Menge auf den Tribünen tobt. Hier im Utopia Coliseum sind noch 20 Sekunden zu gehen. Das blaue Team hechelt einem knappen 3:4-Rückstand hinterher. Es war eine begeisternde Partie bis hierher, voller Volleyschüsse, Flugkopfbälle und spektakulärer Rettungsaktionen auf der Linie. Eine Verlängerung wäre verdient.

Der vielleicht letzte Anstoß des Spiels. In meinem blau-rot gestreiften Backfire-Roadster mit Peace-Zeichen-Anhänger brause ich gen Ball. Pressschlag! Die Kugel fliegt in Richtung Stadiondach. Einer meiner Kollegen schmeißt den Turbo an, hebt ab vom Rasen und erwischt den Ball in der Luft. Wie elektrisiert sausen alle Spieler in Richtung der linken Spielfeldecke vor dem Tor von Team Orange. Nur mein Roadster hält sich zurück, lauert mittig vor dem Kasten auf die Flanke. Ich werfe einen nervösen Blick auf die Uhr. Zehn Sekunden noch.

Mit einer Mischung aus Glück und Entschlossenheit bugsieren meine zwei Teamkameraden den Ball an ihren Gegenspielern vorbei. Der Torwart von Orange geht dazwischen … und wieder rauscht der Ball Richtung Decke! Noch fünf Sekunden.

„Jetzt oder nie!“, denke ich mir und beschleunige. Kurz bevor das Spielgerät auf dem Rasen aufsetzt, lege ich einen Salto mit meinem Spielzeugauto hin, erwische den Ball mit einem Rad. Die Kugel fliegt Richtung Tor, ich drehe ab zum Jubeln … Latte!

Geschockt starre ich dem Ball hinterher. Team Orange kennt kein Erbarmen. Das blaue Tor ist leer. Es folgt ein sehenswerter Weitschuss – und es steht 3:5. Das Spiel ist aus. Ich bin ein Loser. „Was soll’s?“, denke ich mir und drücke den „Bereit“-Knopf im Menü. Ja, ich will noch eine Partie spielen!

> „In *Rocket League* geht es nicht ums Gewinnen. Es geht um den Spaß am Spiel!"

Leidenschaft Fußball

Rocket League ist Fußball mit Autos und ruft dieselben Emotionen hervor wie das echte Rasenschach. „Ooooh!“, „Das gibt’s doch nicht!“, „Aah, sooo knapp!“ und „Schön gemacht!“ sind nur ein paar der Ausrufe, die mein Mund sowohl beim samstäglichen Sportschau-Gucken als auch beim abendlichen *Rocket League*-Spielen formt. Doch Anlass für richtigen Ärger gibt es am PC so gut wie nie, selbst wenn meine Mannschaft so unglücklich verliert wie weiter oben geschildert. Dagegen gibt’s reihenweise Youtube-Videos von *FIFA*-Spielern, die nach einer versiebten Multiplayer-Partie ihren Controller schrotten. Verantwortlich für den Unterschied? Eine ganze Reihe von Faktoren.

Dabei sein ist alles

Rocket League hat eine absurde Grundprämisse. Meine Güte, wir kontrollieren Spielzeugautos, die einen riesigen Ball übers Spielfeld schieben! Es fällt mir schwer, mich angesichts der chaotischen Zustände auf dem Spielfeld aufzuregen. Wenn Autos ineinandercrashen, Angreifer den in Richtung Tor torkelnden Ball um wenige Zentimeter verpassen und letztlich der Verteidiger im Rückwärtsgang die Pille aus Versehen über die Linie drückt, ist das eher lustig als ärgerlich.

Seine Natur als Partyspiel (Tipp: unbedingt mal im Splitscreen-Modus ausprobieren!) kommt *Rocket League* auch online zugute, denn Psyonix’ Überraschungs-Hit spricht eine ganz andere (entspanntere) Zielgruppe an als Simulationen wie *FIFA* und *PES*. Es geht nicht ums Gewinnen, man will einfach nur eine schöne Zeit verbringen. Mit zwei, vier, sechs oder auch acht Spielern gibt’s zudem deutlich mehr Freiräume als auf einem echten Fußballfeld, wo sich 22 Profis auf den Füßen stehen. In *Rocket League* ist



Gelungene Aktionen wie solche Flugeinlagen werden von der netten Community beklatscht.

es daher einfacher, einen kleinen Fehler wieder auszubügeln. Jeder hat mal die Chance auf seinen einen großen Moment. Selbst wer lediglich gerade so die Grundlagen des Spiels verstanden hat, kann glänzen, indem er etwa den Ball von der Linie boxt oder vorne darauf spekuliert, dass die gegnerische Abwehr einen Fehler macht. Die Banden erhöhen zudem die Chance auf Abpraller; selbst wilde Befreiungsschläge aus der eigenen Hälfte heraus können unter Umständen im Tor landen. Ein großer Spaß!

Freundliche Atmosphäre

Gelingt ein solcher Kunstschuss, regiert nur äußerst selten der Neid. Stattdessen bekomme ich Glückwünsche über das Kommunikationssystem des Spiels, oft sogar vom anderen Team. Man gratuliert einander, da man weiß: Im Flug den Ball zu treffen oder das Leder im letzten Moment von der Linie zu kratzen, das ist gar nicht so einfach! Die anschließende Wiederholung offenbart die Genialität des Schusses (oder die unglücklichen Umstände der verfehlten Parade) für alle. Umso größer ist zugleich die Motivation, sich selbst diese Fähigkeiten anzueignen.

Ganz wichtig: Es gibt keine umstrittenen Entscheidungen, keinen Schiedsrichter, der gelbe und rote Karten verteilt. Die Torlinienkamera sorgt dafür, dass anders als im echten Fußball niemand darüber diskutiert, ob der Ball jetzt wirklich drin war oder nicht. Ein Satz, den ihr bestimmt nie in *Rocket League* hören werdet: „Du hast doch nur gewonnen, weil die Schiedsrichter-KI verbuggt ist!“

Nur noch ein Spiel!

Gute Laune unabhängig vom Ergebnis: Das ist auch ein Verdienst des Drumherums der *Rocket League*-Partien. Matches dauern knackige fünf Minuten. Genug Zeit, um einen frühen Rückstand noch auszugleichen oder im Duell mit einer überlegenen Mannschaft zumindest den Ehrentreffer zu erzielen. Gleichzeitig aber so kurz, dass die Zeit aufgrund des rasanten Spielverlaufs wie im Flug vergeht. Nach dem Abpfiff ist die Versuchung groß, sofort ein weiteres Match anzuhängen. Sind ja nur fünf Minuten! Clever: Ein einziger Tastendruck reicht, um sich zu einer Revanche bereitzuerklären. Die Motivation dafür rührt auch von dem intelligenten Belohnungssystem her: Für jede absolvierte Partie gibt es einen neuen (rein kosmetischen) Ausrüstungsgegenstand, egal ob ich gewinne oder verliere. Erfahrungspunkte, die meinen Level in die Höhe treiben, werden zudem in jedem Fall großzügig ausgeschenkt: 1.000 gibt es für einen Sieg, 750 für eine Niederlage. Und schlussendlich ist auch die Leistungsbewertung innerhalb einer Begegnung fair. Ich muss nicht unbedingt Tore wie am Fließband schießen, um Punkte zu erhalten – auch geglückte Abwehrversuche, Vorlagen und sogar die erste Berührung des Balls nach einem Anstoß generieren Zähler. Die Auszeichnung als MVP, als wertvollster Spieler der Partie, kann schon mal über einen verpassten Sieg hinwegtrösten. Grund zum Ärgern gibt es in jedem Fall keinen. Ist doch schließlich nur Fußball! Mit Autos. ❑

Final Fantasy XIV

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Square Enix
Publisher: Square Enix
Erscheinungsdatum: 23.06.2015
Preis: ca. € 35,-
USK: ab 12 Jahren

Von: Maria Beyer-Fistrich

Heavensward hält, was Entwickler Square Enix versprochen hat, und bietet viele neue Inhalte, die *FFXIV* zu einem fast perfekten MMOG werden lassen.



Unglaublich, dass fast fünf Jahre nach dem ursprünglichen Release von *FFXIV* mit *Heavensward* eine Erweiterung erschienen ist, die so weit entfernt von Version 1.0 ist wie Uli Lommel von guten Filmen. Wir haben die Erweiterung getestet und wissen eigentlich gar nicht, wo wir anfangen sollen. Es gibt so unglaublich viel zu tun in *Heavensward*! Fangen wir bei dem wichtigsten Kaufargument für Fans an: Die Geschichte setzt nahtlos nach den hochdramatischen Ereignissen des Updates 2.55 an und schickt Heldin Milky in die früher unerreichbare Stadt Ishgard, die Spieler auch schon aus der ersten Version von *FFXIV* kennen.

Dazu müssen wir etwas ausholen: Das Wolkenschloss stand 2010 sinnbildlich für die verfehlte Entwicklungspolitik von Square Enix und die leeren Versprechungen, die den Fans vor dem desaströsen Release



Bei den FATES fährt *FFXIV* krasse Geschütze auf. Die Massenkämpfe sind jetzt noch bombastischer.



Jede Klasse hat neue Fähigkeiten spendiert bekommen. Hier seht ihr einen Barden in Aktion.

DER NEUE SCHLACHTZUG ALEXANDER GORDIOS





DER NORMALE MODUS

Im normalen Modus des neuen Alexander-Gordius-Schlachtzuges erbeutet ihr Tokens, die ihr für Gegenstände mit Item-Level 190 eintauschen könnt. Die vier Bosse sind nicht sonderlich schwer, sofern ihr die Mechaniken beherrscht. Den normalen Modus des Raids betretet ihr einfach per Inhaltssuche. Allerdings solltet ihr euch vorher informieren, welche Items für welchen Gegenstand nötig sind – sonst ist Ärger in der Gruppe vorprogrammiert.

DER SAVAGE-MODUS

Der Savage-Modus von Alexander ist nur etwas für wirkliche Hardcore-Spieler. Es gibt zwar keine Beschränkung des Item-Levels beim Eintritt in den Raid, jedoch ist schon für den ersten Trash-Gegner Faust eine durchschnittliche Schlachtzug-DPS von 6.500 Schadenspunkten nötig. Dafür könnt ihr aber Items mit Gegenstandsstufe 210 erbeuten. Allerdings bekommt ihr aus jedem Abschnitt pro Woche nur ein Teil der neuen Ausrüstung.

der Version 1.0 gemacht wurden. So standen wir damals am Rand einer Schlucht in der Region Coerthas. In weiter Ferne am Horizont die Stadt Ishgard in voller Pracht. Da war sie, so unerreichbar und wir (meine Gildenkollegen und ich) fragten uns beständig, wann Square Enix endlich die Tore zur Stadt öffnen würde oder neue Patches brächte. Unter den Hardcore-Fans bestand tatsächlich auch nach dem Release noch der Irrglaube, dass Square Enix bereits Quests und viel mehr Gebiete ins Spiel eingebaut hatte, es lediglich eines magischen Updates bedurfte, um die Inhalte, unter anderem auch Ishgard, endlich freizuschalten. Im Forum wurde diesen Wahnvorstellungen dann eines Tages vernünftigerweise Einhalt geboten.

Ein Spieler hatte sich mittels Hacking-Tool Zugang zur Brücke verschafft, die nach der Überquerung in den Zugangsweg nach Ishgard mündete. Dort stellt er verdutzt fest, dass nur die Vorderseite der Stadt existierte, nämlich als einfaches Bitmap am Horizont. Aber zugegebenermaßen war Square Enix die Illusion gelungen. Es sah von Weitem tatsächlich so aus, als ob dort schon eine fertig modellierte Pixelstadt stünde.

Zurück in die Zukunft

Fast fünf Jahre später erforschen wir nun mit unserem Helden selbst Ishgard und können es kaum fassen. Aus dem Bitmap ist eine echte Stadt geworden, die sicherlich nicht nur uns optisch umhaut. Dank des neuen Direct-X-11-Clients sieht *FFX IV* so schön aus wie nie. Die Stadt besticht durch eine unglaubliche Liebe zum Detail und einen im Vergleich zur restlichen Welt von *A Realm Reborn* deutlich düstereren, mittelalterlicheren Look.

Zurück zur Story: Die ersten Hauptszenario-Quests führen durch die weitläufigen Stadtbezirke und stellen die neuen Protagonisten vor, die ihren Kollegen aus der vorangegangenen Hauptstory in nichts nachstehen und ebenso interessant wie vielschichtig sind.

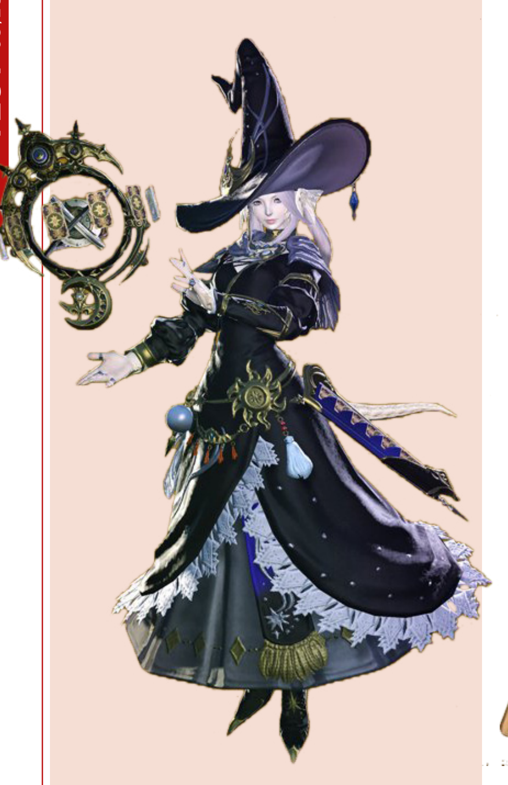


Endlich gibt's Flugmounts wie diesen prächtigen Greifen hier. Auch dicke Chocobos fliegen!

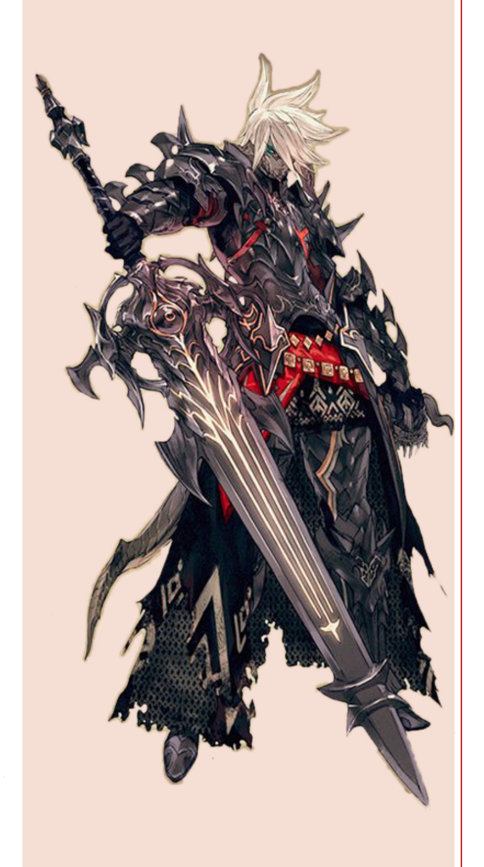
Manche Gegner sind gewohnt abgefahren für ein japanisches Spiel. Hier etwa ein knuffiger Baum.

Ihr kämpft wieder gegen Primae. Das hier ist zwar kein Primae, die Dame spielt dennoch eine Rolle.

AN DIE ARBEIT: DIE DREI NEUEN JOBS IN *HEAVENSWARD*







ASTROLOGIE – HEILER

Der neue Heiler in *Final Fantasy XIV: Heavensward* nutzt im Kampf eine spezielle Mechanik, bei der er Karten ausspielt, um so die Mitspieler am Leben zu halten. Er ist ein wenig schwerer zu spielen als etwa ein Weißmagier und aktuell aufgrund von einigen Balance-Problemen noch nicht ganz so gut wie seine anderen Heiler-Kollegen. Für Anfänger empfiehlt sich der Astrologe nicht, denn ihr müsst dafür die Boss-Mechaniken noch besser verinnerlicht haben. Trotzdem macht der Astrologe eine tolle Figur.

MASCHINIST – DPS

Der Maschinist ist ein Fernkampf-Schadensausteiler wie auch der Barde. Er ist sehr abhängig von seinen Procs, das heißt seinen zufällig ausgelösten schadensverstärkenden Effekten, und ist deswegen nicht immer vorne mit dabei, was den Schadensausstoß betrifft. Sollten aber seine Zusatzeffekte ausgelöst werden, dann verursacht er viel Schaden. Diese Spielmechanik macht ihn aber zu einem weniger zuverlässigen Damage-Dealer als andere Klassen, dafür ist er flexibler in Bosskämpfen.

DUNKELRITTER – TANK

Der Dunkelritter ist der dritte neue Job im Bunde und füllt die Rolle des Tanks aus. Der Tank kann seinen Schadensausstoß stark erhöhen, um die Aggro zu halten – dafür verliert er aber beständig Mana. Um den Dunkelritter zu spielen, ist sehr viel Mikromanagement vonnöten. Der neue Tank ist daher eher etwas für Spieler, die schon eine andere Tankklasse kennen und sicher im Umgang mit Bossen sind. Besonders wichtig ist es, immer ein Auge auf die Mana-Regeneration zu haben. Ein Barde kann helfen.

Wir verzichten hier ausdrücklich auf Spoiler, denn die Wendungen in der Story sind mal wieder ziemlich krass – die Überraschung und das verdutzte Gesicht möchten wir euch nicht nehmen. So viel nur: Es gibt ein Wiedersehen mit lieb gewonnenen Figuren aus *A Realm Reborn* – einfach spielen, denn das Storytelling ist ausgezeichnet. Die Ansage von Square Enix, dass mindestens 50 Stunden Spielzeit in der Erweiterung für die Hauptmissionen draufgehen, war nicht übertrieben. Allerdings muss man auch dazu sagen, dass wir auf dem Weg durch die Story auch viele Nebenquests erledigt haben, damit wir auf die nötige Erfahrungsstufe für die nächste Hauptquest kommen. Die Nebenmissionen fallen zwar im Vergleich zur Mainstoryline ein wenig ab, wir haben uns aber zu keinem Zeitpunkt gelangweilt. Manchmal nervt die Rennerei über die Karte – oder die Suche nach Mogrys! – allerdings freuen wir uns dann umso mehr, als wir endlich nach vielen gelaufenen Meilen die begehrte Fluglizenz für die Region bekamen.

Endgame-Party!

Und dafür muss man in *FFXIV: Heavensward* doch ein wenig arbeiten – was nichts Schlechtes ist. Die Suche nach Windätherquellen macht Spaß. Zusätzlich ist der Abschluss verschiedener Missionen nötig, um letztendlich alle 15 Windäther für ein Gebiet zusammenzubekommen. Das erste Mal in die Luft zu starten war ein unbeschreiblich cooles Gefühl. Nach dem Abschluss einer weiteren Quest dürfen dann auch der Gesellschafts-Choco sowie der dicke Bruder Chocomoppel abheben. Das Fliegen ist in den riesigen neuen Gebieten von *Heavensward* eine echte Erleichterung. So lassen sich die neuen Einträge im Sightseeing-Log einfacher finden und in manchen Arealen tun sich auch Gebiete auf, die vorher mit dem Bodenmount nicht erreichbar waren und in denen es dann wieder neue Quests gibt.

Als hätte man mit dem Level seiner Hauptklasse nicht schon genug zu tun, brachte *Heavensward* mit dem Astrologen, dem Maschinisten und dem Dunkelritter auch noch drei neue Jobs für jede Rolle in die Gruppe, die auf Stufe 30 starten und eigene Klassenquests haben. Mehr Informationen zu den neuen Jobs findet ihr übrigens im Kasten oben auf der Seite. Besonders angetan hat es uns der Maschinist. Da wir mit unserem Hauptcharakter, einem Barden schon einen Fernkämpfer spielen, kommt der Ballermann unserem bisherigen Spielstil am nächsten. Jeder neue Job bringt auf seine Art Abwechslung ins Klassengefüge von *FFXIV* und überzeugt mit einer jeweils einzigartigen Spielweise. Alle neuen Jobs stellen eine sinnvolle Ergänzung für *Final Fantasy XIV* dar und werden das Raid-Meta sicherlich noch aufmischen.

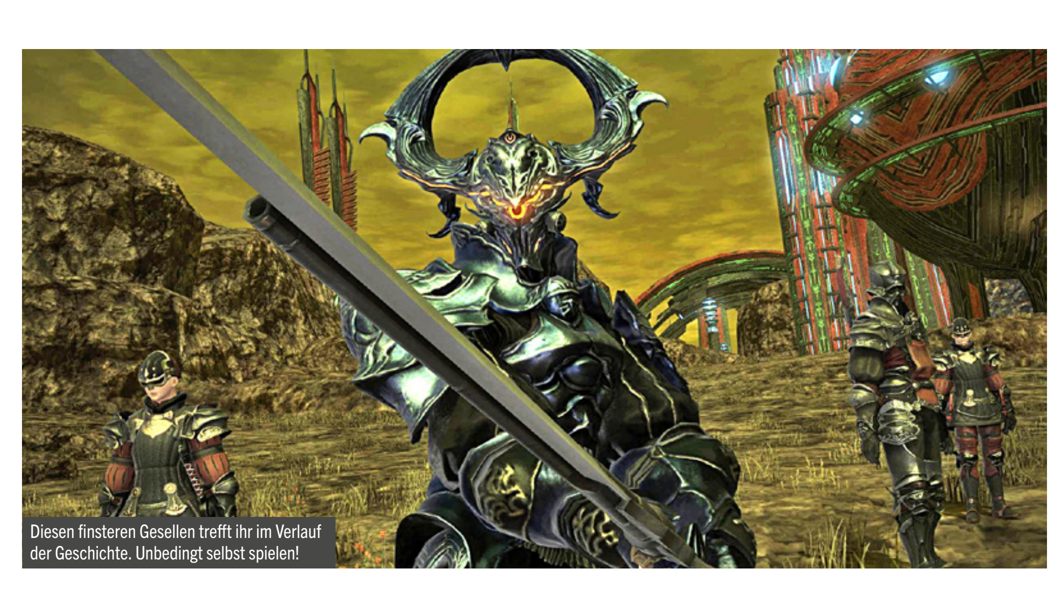
Apropos Raids: Inzwischen ist der neue Alexander-Schlachtzug erschienen, der vom Schwierigkeitsgrad irgendwo zwischen dem Syrcus-Turm und den Verschlungenen Schatten von Bahamut angesiedelt ist. Die ersten Erfolge

Die Monster im verschneiten westlichen Coerthas machen schon was her und sehen gefährlich aus.

hat Heldin Milky bereits für sich verbucht, aber das war ganz schön schwer – der neue Raid hat es vor allem im Savage-Modus in sich. Wo wir schon beim Dungeon-Thema sind, es gab weitere Anpassungen für den Duty Finder und die verschiedenen Inhalts-Roulettes mit neuen Belohnungen und neuen Marken.

Wo soll ich anfangen?

Es gibt einfach unglaublich viel zu tun: Jagd auf Elite-Monster, Sightseeing, das Handwerk wurde super aufgewertet, die beiden neuen Primae in verschiedenen Schwierigkeitsgraden Ravana und Bismarck jeweils im normalen und im extremen Modus. Auch acht Wochen nach dem offiziellen Release bleibt also noch so viel zu erkunden und zu entdecken, zu leveln und zu handwerkeln. Was wir bisher von *Heavensward* spielen konnten, übertrifft das Originalspiel *A Realm Reborn* deutlich – Square Enix fährt hier eine echte Deluxe-Erweiterung auf. Die Liste mit Neuerungen und Änderungen ist ellenlang und bietet für jeden Spielertypen etwas. Ob Quester, Schlachtzügler, Erkunder oder Handwerker – Square Enix versteht es wie fast keine zweite Firma, ihre Spieler glücklich zu machen, und katapultiert *Final Fantasy XIV* damit in den Olymp der MMOGs, wo es – wer hätte das 2010 gedacht? – neben *WoW* das einzige richtig große und erfolgreiche Abo-MMORPG ist. Definitiv alles richtig gemacht, Square Enix – wir freuen uns jetzt schon auf Patch 3.1, der die Geschichte weiterführt. ❑



Diesen finsteren Gesellen trefft ihr im Verlauf der Geschichte. Unbedingt selbst spielen!

MEINE MEINUNG

Maria Beyer-Fistrich

„Ich weiß nicht, wo ich anfangen soll. *FFXIV* ist riesig!“

Ich bin ein Fan der ersten Stunde und habe trotz aller Probleme immer an das Spiel geglaubt. Umso mehr freut es mich, dass sich das Risiko der kompletten Neuentwicklung so für Square Enix ausgezahlt hat und jetzt mit *Heavensward* sogar die erste Erweiterung erschienen ist. So viele geile Inhalte, ein fliegender Chocomoppel, neue Story-Missionen, drei neue Klassen, ein neues spielbares Volk, die Wolkenstadt Ishgard … wie lange habe ich darauf gewartet … und der Maximal-Level 60 sowie der neue Alexander-Schlachtzug … Ich weiß ehrlich gesagt nicht, wo ich anfangen soll. Außerdem ist *Heavensward* dank des neuen DiectX-11-Clients jetzt noch schöner. Ich brauche Urlaub!

PRO UND CONTRA

- ➕ Wunderschöne Grafik
- ➕ Fünf riesige neue Gebiete mit Hunderten von neuen Missionen
- ➕ Über 50 Stunden Spielzeit für die Hauptkampagne
- ➕ Drei neue Klassen
- ➕ Endlich Flugmounts!
- ➕ Neue Dungeons mit sinnvollen Belohnungen
- ➕ Knüppelharter neuer Raid für Hardcore-Spieler
- ➕ Durchdachtes Markensystem für neue Items
- ➕ Ein typisches *Final Fantasy*-Spiel
- ➕ Endgame-Handwerk mit neuen Rezepten und Klamotten-Sets
- ➖ Als Neueinsteiger keinen Zugang zur Erweiterung
- ➖ Teilweise nervige Suchquests
- ➖ Es dauert sehr lang, bis man endlich das erste Flugmount bekommt.



AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Das Action-RPG *Kyn* bietet flotte Kämpfe und ein flexibles Skillsystem, eingebettet in einem hübsch designten Wikinger-Fantasy-Setting.

Genre: Actionrollenspiel
Entwickler: Tangrin Entertainment
Publisher: Versus Evil
Erscheinungsdatum: 28.07.2015
Preis: Ca. € 20,-
USK: Nicht geprüft

Kyn

Von: Stefan Weiß

Nette Sommerüberraschung: Holländisches Indie-Entwicklerduo beschert uns ein solides Wikinger-*Dungeon Siege*.

Mit einer stark ausgerüsteten Heldentruppe durch weitläufige Questareale ziehen und dabei haufenweise Monster auseinanderzunehmen ist essenzieller Bestandteil eines guten Action-Rollenspiels. Wir denken dabei an Klassiker wie etwa das 2002 veröffentlichte *Dungeon Siege* oder auch an Larians äußerst gelungenes *Divinity: Original Sin*, das 2014 auf den Markt kam. In genau die gleiche Kerbe schlägt das holländische Entwicklerstudio Tangrin Entertainment, das gerade mal aus zwei Programmierern besteht.

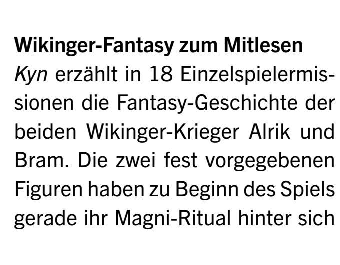
Wikinger-Fantasy zum Mitlesen

Kyn erzählt in 18 Einzelspielermissionen die Fantasy-Geschichte der beiden Wikinger-Krieger Alrik und Bram. Die zwei fest vorgegebenen Figuren haben zu Beginn des Spiels gerade ihr Magni-Ritual hinter sich gebracht, eine Prüfung, um magische Kräfte zu erlangen.

Kyn startet seine Geschichte recht unvermittelt, ein cineastisches Intro gibt's nicht, sondern ihr legt gleich im ersten Questgebiet los. Texteinblendungen dienen als Tutorial und erklären euch die ersten, unkomplizierten Schritte im Spiel. Die erste Aufgabe führt euch in euer Heimatdorf zurück, das sich einer neuen Bedrohung gegenübersieht. Das von den Wikingern als Sklaven genutzte Volk der goblinähnlichen Aeshir ist mutiert, dazu tauchen überall Untote – die Sketar auf. Vor diesem recht einfach gestrickten, klischeehaften Gut-Böse-Szenario entwickelt sich eine ganz passable Intrigengeschichte, die auch mit einem unerwarteten Story-Twist aufwartet. Die Erzählung ist streng linear, nur beim Finale gibt es eine Entscheidung zu treffen, die den Ausgang der Geschichte bestimmt. Das schränkt die Wiederspielbarkeit von *Kyn* etwas ein. Vertonte Dialoge oder aufwendige Zwischensequenzen gibt's nicht, dafür zahlreiche Texteinblendungen, die manchmal zu schnell wieder verschwinden. Flinkes Lesen ist daher Pflicht, um alles mitzubekommen.

Auch wenn die erzählte Geschichte einen ernsten Tenor hat, kommt auch Humor nicht zu kurz. So trefft ihr beispielsweise auf einen recht exzentrischen Einsiedler, der ständig mit euch Kekse essen und Tee trinken möchte. Held Bram sorgt sich allzeit um sein im Quest-Hub lebendes Schaf namens … Schaf und Schmied Oskar ist sauer, weil ihm jemand auf die Stiefel gekotzt hat.

In den Optionen lässt sich das Spiel jederzeit von Englisch auf





Im Zeitlupenmodus weist ihr euren Recken Ziele zu und wählt Skills aus. Das sorgt für eine Prise Taktik in den hektischen Echtzeitgefechten.



Die modifizierte Unity-Engine sorgt für ganz hübsche Lichteffekte in *Kyn*.

FÜTTERE MICH: SPEZIELLE NAHRKRÄFTE ERGÄNZEN DAS COOLE SKILL-SYSTEM IN *KYN*!

Eine Besonderheit beim Skill-System bilden die sogenannten Nahrkräfte, die ihr mit verschiedenen Edelsteinen, den Nahrsteinen, ausstatten könnt, um unterschiedliche Effekte zu erzeugen.

Jeder der drei verfügbaren Talentbäume enthält drei Nahrkräfte. Zu Beginn steht pro Talentbaum eine solche Spezialfähigkeit zur Verfügung. Die übrigen schaltet ihr frei, wenn ihr die im Talentbaum angegebenen Attributpunkte ausgegeben habt. Nahrkräfte sind besonders mächtige Fähigkeiten, die im Kampf schon mal das Zünglein an der Waage darstellen. Je nachdem, welchen Nahrstein in eure ausgewählte Kraft steckt, ergeben sich unterschiedliche Effekte. So könnt ihr beispielsweise die Kraft „Weather“ so anpassen, dass ihr Gift- Eis- oder Blitzschaden austeilt. Je nach Kampfsituation ist es hilfreich, hier den passenden Nahrstein einzusetzen. Da ihr vor einem Kampf die Möglichkeit habt, euch Infos der Gegner anzuschauen, könnt ihr euch so bestens vorbereiten. Mit insgesamt neun unterschiedlichen Nahrsteinen ergibt sich daraus eine hübsche Sammlung an Kombinationsmöglichkeiten. Beschwört Skelette oder Golems, die euch unterstützen, sorgt für mehr Heilung oder verschafft euch zusätzlich Buffs. Nahrsteine erhaltet im Rahmen der verschiedenen Quests. Nahrkräfte sowie auch alle übrigen Skills steigen bei konsequenter Anwendung mit der Zeit im Level auf und werden so noch mächtiger. Das System funktionierte im Test gut und machte Spaß.



Die mächtigen Nahrkräfte findet ihr im rechten Bereich eines jeden Talentbaums (1). Per Tooltipp seht ihr, welche Nahrsteine ihr mit der jeweiligen Kraft kombinieren könnt (2). Welchen Effekt ein Nahrstein hat, seht ihr, nachdem ihr ihn eingesetzt habt (3). Steine lassen sich jederzeit austauschen.

Deutsch umstellen, allerdings wurden nur beschreibende Texte übersetzt, Item- und Skill-Namen hingegen sind nur auf Englisch verfügbar. Ob die deutsche Übersetzung noch komplettiert wird, stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest.

Klassenloses Skill-System

Bis es zum Finale kommt, könnt ihr je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad und Spielstil gut 20 bis 30 Stunden Spielzeit einplanen. Im Verlauf der Kampagne befehligt ihr maximal sechs Charaktere, die sich alle völlig frei und klassenunabhängig entwickeln lassen. *Kyn* setzt dabei auf ein schlankes, aber sehr flexibles Rollenspielsystem. Allen Charakteren steht der Zugang zu drei Talentbäumen offen, in denen ihr jeweils 18 Skills lernen könnt. Die Talentbäume sind den drei Attributen Verstand, Körper und Beherrschung zugeordnet. Attribut-Punkte erhaltet ihr nicht durch permanentes Monsterverkloppen, sondern jeweils am Ende einer abgeschlossenen Quest. Auch die Wahl eurer genutzten Waffen und Ausrüstung erfordert eine bestimmte Punktzahl bei den Attributen. Dadurch ergibt sich eine Vielzahl an Kombinationsmöglichkeiten und Spezialisierungen für eure Recken.

Gegen die verschiedenen Monstertypen sind oft bestimmte Skill-Kombos effektiver als andere. Damit das Ganze fair bleibt, habt ihr im Spiel außerhalb eines Kampfes die Möglichkeit, eure Punkteverteilung jederzeit und ohne Nachteil anzupassen oder komplett zurückzusetzen. So lässt sich beispielsweise aus einem Dolchkämpfer mit Fokus auf leichte Rüstung und hohem Angriffstempo mit nur wenigen Klicks ein langsamer, aber schwer gepanzerter Recke mit Zweihandaxt generieren.

Da ihr pro Charakter im Kampf immer nur zwei Skills und eine Spezialfähigkeit aktiv haben könnt, gerät die taktische Truppenzusammenstellung zu einem motivierenden Element im Spiel. Schade nur, dass man bewährte Builds nicht gesondert abspeichern kann, um sie bei Bedarf per simplem Knopfdruck wieder parat zu haben. Als besonderes Schmankerl gibt es in jedem Talentbaum noch drei Spezial-Skills, sogenannte Nahrkräfte. Was es damit auf sich hat, verraten wir euch im Extrakasten.

Ordentlicher Spielumfang

Die Questgebiete sind weitläufig und hübsch designt. Mal seid ihr in malerischen Küstengebieten, mal in eisiger Umgebung unterwegs. Texturschärfe und Detailgrad sind aufgrund der eingesetzten Unity-Engine zwar begrenzt, dafür haben die Entwickler Wert auf überarbeitete Shader gelegt. Das Ergebnis zeichnet sich durch eine schicke Beleuchtung und ansprechende Lichteffekte aus. Was uns bei den teils langen Laufwegen fehlt, sind hier und da platzierte Schnellreisepunkte. Wer zum Beispiel am Ende einer Map feststellt, dass er noch einige Ecken nicht aufgedeckt oder eine Nebenaufgabe nicht gelöst hat, muss den ganzen Weg zurückmarschieren. Apropos Bewegung – während ihr in den Quest-Städten eure Figur mit gedrückter linker Maustaste permanent bewegen könnt, geht das auf den Missionskarten nur durch die Aneinanderreihung endloser Rechtsklicks. Das ermüdet auf Dauer und sollte definitiv noch



Mit einer voll aufgebrezelten Heldengruppe macht die Monsterhatz erst so richtig Spaß. Leider dauert es eine ganze Weile, bis ihr über eine sechsköpfige Truppe verfügt.

Die farbenfrohe Grafik und die kleinen Details erinnern uns oft an *Divinity: Original Sin*.



Ungewöhnlich: Crafting-Materialen stellen die hauptsächliche Beute im Spiel dar. Daraus lassen sich dann beim örtlichen Schmied Waffen und Ausrüstung herstellen.

Fehlende Materialen für ein Rezept lassen sich bei einem Bauteile-Händler erwerben, was allerdings oft umständliche Laufwege mit sich bringt. Erste Patches nach Release haben das schon verbessert.

Mit der Zeit füllt sich euer Crafting-Inventar, was sich leider nur recht umständlich und unübersichtlich verwalten lässt. Hier wünschen wir uns bessere Sortier-Filter.

nachgebessert werden. Das gilt auch in einigen anderen Punkten. So vermissen wir eine drehbare Kameraperspektive und eine bessere Zoomfunktion im Questhub, wo ihr mit einer fixierten und zu nah am Geschehen justierten Kameraeinstellung leben müsst. Positiv ist, dass die Entwickler genau solches Feedback sammeln und umsetzen. So fanden schon im Verlauf des Tests Detailverbesserungen und rasche Bugfixes statt, Tangrin Entertainment zeichnet sich hier durch einen lobenswerten Support aus.

Ein dickes Plus gibt's für den fulminanten Soundtrack, für den der britische Komponist Will Bedford verantwortlich zeichnet. Jedes Questgebiet hat sein eigenes musikalisches Thema, der Wechsel von Umgebungs- zu Kampfmusik ist durchweg gelungen und sorgt für eine tolle akustische Atmosphäre. Wer sich für rund 25 Euro die De-luxe-Version von *Kyn* zulegt, erhält den 29-teiligen Soundtrack als MP3-Bonus dazu. Die normale Version gibt's für knapp 20 Euro, entweder auf Steam oder komplett DRM-frei auf Gog.

Für spielerische Abwechslung sorgen etliche Rätsel im Spiel. Diese zeichnen sich durch cleveres Design und frische Ideen aus. Etwa wenn wir feindliche Katapulte per „Bomben-Eisstockschießen" zerlegen oder mithilfe von heißem Wasser Schneeverwehungen zum Schmelzen bringen. Gerade in Bezug auf die auf Dauer monoton verlaufenden Standardkämpfe freut man sich über solche Highlights. Das bringt uns zu dem Punkt Bosskämpfe. *Kyn* enthält zwar einige großkalibrige Gegner, doch lassen die sich in der Regel mithilfe effektiver Kombos schnell und problemlos aus dem Weg räumen. Hier hätten die Entwickler ruhig etwas mehr Schmackes in die Bosskämpfe reinpacken können.

Mach's dir selbst: Das Crafting

Nichts treibt einen Action-Rollenspieler mehr an als die Jagd nach immer besserer Ausrüstung. *Kyn* geht dabei ungewöhnlich vor. Anstatt wie meist üblich Waffen und Ausrüstung in Massen zu erbeuten, lassen die Gegner in *Kyn* haufenweise Crafting-Material fallen. Außerdem werdet ihr in den vielen versteckten Truhen und Steinhaufen fündig. Die Materialien gibt's in verschiedenen Qualitätsstufen und lassen sich im Quest-Hub beim örtlichen Schmied zu Gegenständen verarbeiten. Fehlende Zutaten könnt ihr beim Bauteile-Händler erwerben. Die Grundidee dieses Systems ist motivierend und spornt an, jede Levelkarte komplett abzugrasen. Allerdings fallen die Menüführung und die Verwaltung der Gegenstände im Inventar recht fummelig und umständlich aus. Die Entwickler haben aber schon angekündigt, hier noch fleißig per Patch nachzubessern.

Gelungenes RPG-Debüt

Die rund 30 Stunden, die wir in der Wikingerwelt von *Kyn* verbracht haben, hinterlassen einen überwiegend positiven Eindruck. Auch wenn es sich nicht ganz fehlerfrei spielen ließ und hier und da noch Feintuning vonnöten ist, hielten uns vor allem das durchdachte Kampf- und Skill-System sowie das clevere Rätseldesign bei Laune, weiter so, Tangrin Entertainment! ❑

MEINE MEINUNG

Stefan Weiß



„Bei Odins Bart, das haben nur zwei Leute gemacht?"

Fast: Zwei Entwickler, plus je ein Autor, ein Komponist, ein Animator und ein Tester komplettieren das Team. Das Gameplay erinnerte mich oft ans gute alte *Dungeon Siege*. Leider ziehen sich die Levels mitunter sehr in die Länge, was durch fehlende Schnellreisepunkte zusätzliche Geduld abverlangt. Die Charaktere bleiben zu blass und oberflächlich. In puncto Benutzerfreundlichkeit muss das Entwicklerteam noch nachlegen, insbesondere beim fummeligen Inventarmanagement und Crafting-System. Trotzdem zählt *Kyn* zu den positiven Rollenspielveröffentlichungen in diesem Jahr. Mir hat es tierisch viel Freude bereitet, mit den Skills und Attributen meiner Charaktere stets neue Kombinationen auszuprobieren, um die Gegner von der Karte zu fegen. Schön, dass Tangrin Entertainment beim Beutesystem mal etwas anderes probiert, als dem Spieler einfach nur Items um die Ohren zu hauen. Das Crafting ist verbesserungswürdig, aber trotzdem ein motivierendes Feature.

PRO UND CONTRA

- ➕ Motivierendes und unterhaltsames Kampfsystem
- ➕ Hohe Flexibilität bei der Charakterentwicklung
- ➕ Skill-System erlaubt coole Combos
- ➕ Gelungenes Level- und Rätseldesign
- ➕ Hervorragender Soundtrack
- ➕ Schwierigkeitsgrad lässt sich jederzeit im Spiel anpassen
- ➖ Menüs wie Inventar und Crafting sind umständlich ausgefallen
- ➖ Die großen Questgebiete erfordern lange Laufwege, es fehlen Schnellreisepunkte.
- ➖ Eingeschränkter Wiederspielwert aufgrund der streng linearen Erzählweise der Hauptstory
- ➖ Keine Vertonung und fehlerhafte Übersetzung der deutschen Texte





In den Quest-Hubs nehmt ihr Aufträge an, holt eure Belohnungen ab, handelt und stellt Items her. Story-Dialoge bekommt ihr ausschließlich in Textform präsentiert. Eine Vertonung fehlt.



Gelungen designte Rätsel lockern das Gameplay auf, das ansonsten hauptsächlich auf Massenkämpfe ausgelegt ist.

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: NetherRealm Studios
Publisher: NetherRealm Studios
Erscheinungsdatum: September 2015
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 18

Mortal Kombat X

Der Ninja Scorpion ist eine der bekanntesten Figuren der *Mortal Kombat*-Reihe.

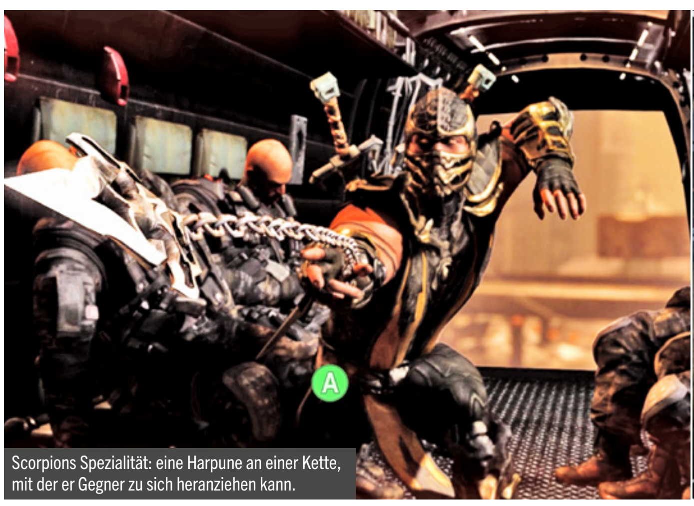
Von: Marco Cabibbo

Rund vier Monate nach der weltweiten Veröffentlichung gerät *Mortal Kombat X* wieder in die Schlagzeilen. Der Grund: Das kontroverse Beat 'em Up erscheint offiziell und ungeschnitten in Deutschland!

Mit diesem – zugegeben leicht verspäteten – Release schließt sich für hiesige Spieler so etwas wie ein Kreis. Seit jeher tat sich die amerikanische Fighting-Game-Reihe *Mortal Kombat* in deutschen Gefilden besonders schwer, weil die Entwickler in Sachen Gewaltdarstellung nicht gerade zimperlich zur Sache gingen. Infolge dessen landete fast jeder neue Vertreter der Beat'-em-Up-Serie früher oder später auf dem Index, was einen legalen Erwerb des Spiels in Deutschland unmöglich machte. Über die Umstände, wie *Mortal Kombat X* nun doch noch an seinen roten USK-Sticker gekommen ist, wollen wir an dieser Stelle keine großen Worte verlieren – lest euch dazu einfach den Extrakasten auf der folgenden Seite durch. Viel wichtiger ist ohnehin die Frage, ob *Mortal Kombat X* auch auf deutschen PCs das Zeug hat, sich gegen die Konkurrenz durchzusetzen.

Neue Kämpfer für Outworld

Auch wenn *Mortal Kombat X* das offiziell zehnte Kapitel der Brutalo-Saga darstellt und somit ein wahrer Berg an Hintergrundstory vorhanden ist, müssen sich Einsteiger davon nicht eingeschüchtert fühlen. Während der hierzulande nicht erschienene Vorgänger einen kompletten Reboot der Reihe darstellte, geht *Mortal Kombat X* einen ähnlichen Weg und lässt zwischen den beiden Titeln ganze 22 Jahre vergehen. Mehr als genügend Zeit und eine ideale Gelegenheit für die Macher bei den NetherRealm Studios, neue Kämpfer ins Spiel einzuführen und den älteren Recken ein umfangreiches Lifting zu verpassen. Alteingesessene Helden wie Johnny Cage oder Kung Lao sind merklich gealtert und haben zum Teil sogar schon Nachwuchs in die Welt gesetzt, der nun ebenfalls fröhlich mitprügelt. Handelt es sich bei diesen Kämpfern am ehes-



Scorpions Spezialität: eine Harpune an einer Kette, mit der er Gegner zu sich heranziehen kann.



Predator gegen Jason Vorhees: die Bonus-Charaktere sind gut ausgewählt und machen Laune!

Was Grafik und Design von Charakteren und Levels angeht, ist *Mortal Kombat X* wirklich gelungen.

ten noch um Neuinterpretationen bekannter Charakter-Archetypen, wird bei den komplett neuen Figuren etwas mehr Kreativität bewiesen. So etwa setzt Käfer-Lady D'Vorah jede Menge insektoide Attacken gegen ihre Feinde ein, Ferra und Trorr bilden ein schlagkräftiges Duo und mit Kotal Kahn halten aztekische Kriegertradition Einzug ins Mortal Kombat-Turnier. Für optische Abwechslung, bei der für jeden was dabei ist, sollte also gesorgt sein.

Fast wie im B-Kino

Ähnlich wie schon im 2011 erschienenen Vorgänger präsentiert sich die Story in einer umfangreichen, mit unzähligen Zwischensequenzen angereicherten Kampagne, die immer wieder durch eingestreute Duelle aufgelockert wird. Aussuchen könnt ihr euch euren Kämpfer an dieser Stelle nicht. Halten gerade Sub-Zero und Scorpion ein Schwätzchen, könnt ihr euch sicher sein, einen der beiden ikonischen Ninjas gleich spielen zu müssen. Nur im Falle eines Sieges geht es mit der Geschichte weiter. Fresst ihr Staub, müsst ihr euch ein weiteres Mal an diesem Duell versuchen. Macht diese Design-Entscheidung noch durchaus Sinn, steht allerdings immer wieder die Frage im Raum, was sich die Macher mit den optionalen Quick-Time-Events in den Zwischensequenzen gedacht haben. Ob ihr diese erfolgreich bewältigt oder dabei scheitert, hat nämlich keinerlei Auswirkungen auf das weitere Geschehen der Situation und macht ein Eingreifen des Spielers somit überflüssig. Für die ganz faulen Zocker gibt es sogar eine Option im Pausemenü, um den aktuellen Kampf gleich ganz zu überspringen. Auch in sonstiger Hinsicht ist der Story-Modus von *Mortal Kombat X* zwar ambitioniert, letzten Endes jedoch nur von mittelmäßiger Statur. Mit passend inszenierten Kamerafahrten und nett choreografierten Action-Sequenzen vermag *Mortal Kombat X* die filmische Präsentation des Vorgängers noch zu toppen, kann das löchrige Script samt der käsigen Dialoge aber nicht verbergen. Wer auf B-Movies steht, wird sich mit der Hintergrundgeschichte vielleicht anfreunden können, auch wenn *Mortal Kombat X* seiner einstigen Hauptinspiration – zweitklassiges Hongkong-Action-Kino der 70er- und 80er-Jahre – nun endgültig den Rücken gekehrt hat. Immerhin: Mit ein paar Überraschungen weiß die Story aufzuwarten, ist doch das Überleben aller Charaktere des Spiels zu keinem Zeitpunkt garantiert.

Choose your destiny

Um auch außerhalb der Story über Leben und Tod vom gegenüberstehenden Kontrahenten zu verfügen, ist ein genauerer Blick auf das Kampfsystem von *Mortal Kombat X* mehr als empfehlenswert. Die wohl größte Neuerung hieran sind die drei unterschiedlichen Kampfstile, welche jedem Kombattanten zur Verfügung stehen und vor dem



Tödliche Lags im Multiplayer: Auch Monate nach Release kann es aufgrund von Netcode-Problemen zu nervigen Aussetzern in Mortal Kombat X kommen.



Manche Finishing Moves müssen erst freigeschaltet werden, bevor ihr sie verwenden könnt.

ÜBERRASCHEND: *MORTAL KOMBAT X* ERHÄLT AUF UMWEGEN EIN USK-SIEGEL

Weniger Chancen als ein Schneeball in der Hölle: Keiner hatte damit gerechnet, dass die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) *Mortal Kombat X* als unbedenklich einstufen würde und damit doch den Weg für die Vergabe eines USK-Prüfsiegels ebnen würde - ungeschnitten wohlgemerkt!

Man kann die *Mortal Kombat*-Reihe durchaus als berüchtigt bezeichnen. Fast alle bisher veröffentlichten Teil zeichneten sich durch völlig überzogene Gewaltdarstellung und knallharte Finishing Moves aus. Daher erschienen die meisten Teile erst gar nicht hierzulande oder wurden vom Fleck weg indiziert. Und *Mortal Kombat X* – aufgrund sehr guter, zeitgemäßer Grafik der bislang gewaltverherrlichendste Teil der Skandalreihe – drohte dasselbe Schicksal. Wie Warner uns gegenüber bestätigte, schauten sich Tester der USK den Titel auf diversen Veranstaltungen an und gaben zu verstehen, dass aufgrund der ausufernden Gewaltdarstellung die Erteilung eines Prüfsiegels ohne gravierende Zensur aller Voraussicht nach nicht erfolgen würde. Keine große Überraschung und auch der Grund, warum Warner den Titel zunächst nicht zur offiziellen Prüfung einreichte und auch nicht plante, das Spiel in Deutschland zu veröffentlichten.

Es kam, wie es kommen musste: Kurz nach der Europaveröffentlichung des Titels wurde durch eine der dazu berechtigten Stellen bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien ein Indizierungsantrag für *Mortal Kombat X* eingereicht. Nach eingehender Prüfung kam ein Gremium aber überraschenderweise zum Ergebnis, dass der Titel (für Erwachsene) unbedenklich sei. Und auch wenn es in dieser Hinsicht keinen direkten gesetzlichen Zusammenhang gibt, war laut Hersteller Warner klar, dass der Vergabe eines „Ab 18 Jahren"-Stickers durch die USK nichts mehr im Wege stand.

Die spannendste Frage ist aber: welche Auswirkungen hat das auf kommende Titel? Sollte *Dead Island 2* jemals noch erscheinen, sind die Chancen für eine Veröffentlichung in Deutschland dank des *Mortal Kombat X*-Präzendenzfalls gewaltig gestiegen.



Die Kämpfe sind brutal inszeniert, wobei die Finishing Moves für jeden Charakter hier noch besonders herausstechen.

Match ausgewählt werden. Ein Feature, das über den Wert eines simplen Gimmicks weit hinausgeht: Abhängig vom gewählten Stil können sich ganze Match-ups zwischen zwei Charakteren fundamental unterscheiden. Beispielsweise kann Tarkata-Prinzessin Mileena ihren beiden Sai-Dolchen mehr Angriffskraft verleihen, ihren Fokus auf Nahkampfwürfe samt anschließender Beißattacke verlegen oder dem Gegner stattdessen mit Instant Teleports den Kopf verdrehen. Etwas Einarbeitungszeit ist also durchaus vonnöten, denn mitunter können sich durch einen Wechsel oft ganze Combos ändern, die vorher noch funktioniert haben. Genügend Spielmasse, um sich richtig in die Materie einzuarbeiten, ist also vorhanden. Einsteiger müssen sich aber dennoch nicht ausgegrenzt fühlen. Ein auf vier Lektionen aufgeteiltes Tutorial bringt euch sämtliche Basics sowie einige Techniken für Fortgeschrittene näher, die im weitesten Sinne aus dem neunten Teil übernommen wurden. Was nun genau ein Reversal ist und an welcher Stelle man seinen Spezialangriff zur Ex-Variante erweitern sollte, verrät das Spiel leider nicht – an dieser Stelle sind andere moderne Fighting Games wie *Guilty Gear Xrd* (Playstation 4) schon sehr viel weiter. Schade ist zudem, dass einige Begriffe der Terminologie unglücklich übersetzt wurden. Jonglage für Juggle oder Überkopf für Overhead mögen sprachlich zwar korrekt sein, werden jedoch auch im deutschsprachigen Raum von niemandem wirklich verwendet.

Der Fehler im Detail

Während Übersetzungsfehler wie diese noch zu verschmerzen sind, ist das eigentliche Hauptproblem von *Mortal Kombat X* an anderer Stelle verwurzelt. Ob nun die steifen Animationsübergänge, die ungenaue Kollisionsabfrage oder die unsauberen Trefferzonen: An vielen Stellen ist *Mortal Kombat X* weitaus weniger elegant und fortgeschritten als es sich zu geben versucht. Sehr deutlich wird das am viel zu breit ausgelegten Buffer-Fenster für gedrückte Eingaben, was Einsteigern mit weniger Gespür für Timing zwar zunächst entgegenkommt, auf lange Sicht aber weniger Kontrolle ermöglicht. Da Spezialangriffe nach einer standardmäßigen Komboattacke schon früh eingegeben werden müssen, gestaltet es sich vor allem online schwierig, rechtzeitig auf einen geglückten Treffer zu reagieren. In vielen Matches sieht man sich nicht nur mit einer großen Anzahl an Scorpions und Sub-Zeros konfrontiert, sondern auch mit sporadisch vorkommenden Lags. Selbst rund vier Monate nach Release sind einige Probleme am Netcode noch nicht behoben, was im Testlauf selbst einzelne Matches auf dem europäischen Festland zur Diashow machte – zum Glück blieb das in rund 100 bestrittenen Duellen größtenteils die Ausnahme. Immerhin einen positiven Vorteil kann man aus den Matches im Bullet-Time-Tempo ziehen: es bleibt genügend Zeit, um sich die hervorragend designten und ausstaffierten Levels anzuschauen. Ähnlich wie im einstigen Neu-Initiator des Genres – *Street Fighter 4* – geht im Hintergrund der Stages ordentlich die Post ab und das Geschehen ändert sich im Verlauf des Kampfes. Auch die Interaktivität wird groß geschrieben. Herumliegende Gegenstände oder Personen können kurzerhand als Wurfgeschoss zweckentfremdet werden oder man benutzt einen großen Felsen, um mit einem beherzten Sprung aus der Ecke zu entkommen. Das aus *Injustice: Götter unter uns* entnommene Feature wurde glücklicherweise ein wenig überarbeitet. So richten geworfene Items nun weniger Schaden an als noch im Comic-Prügler, was dem allgemeinen Balancing zugutekommt.

Nur für Volljährige

Kein Test zu *Mortal Kombat* wäre komplett, wenn nicht wenigstens ein Absatz zu den berühmt-berüchtigten Fatalities enthalten wäre. Fernab der extremen Gewaltdarstellung oder geschmacklosen Gliedmaßenentfernung stellt *Mortal Kombat X* keinen extremen Tabubruch dar, wie es vor über zwei Jahrzehnten der Fall war – dafür ist die Zurschaustellung der Brutalität in Videospielen auch abseits der Prügelspielreihe mittlerweile zu präsent. Verharmlosen soll diese Aussage allerdings nichts. Wenn per Katana Gesichtshälften sauber vom Schädel geschnitten, Fortpflanzungsorgane männlicher Kombattanten chirurgisch entfernt oder ganze Körperpartien entzweigerissen werden, stellt das so manchen Spieler mit Sicherheit auf die Probe. Ein volljähriger, gesunder Geist wird für *Mortal Kombat X* also vorausgesetzt. ❑

MEINE MEINUNG

Marco Cabibbo



„Ordentlicher Brutalo-Prügler mit einigen Mängeln."

Das mittlerweile zehnte *Mortal Kombat* setzt genau dort an, wo es mit dem Vorgänger aufhörte – sowohl in geschichtlicher als auch spielerischer Hinsicht. Damit bleibt sich *Mortal Kombat X* zwar selbst treu, kommt dadurch aber auch nicht wirklich vom Fleck. Die rund vier Stunden lange Kampagne bleibt deutlich hinter dem Vorgänger zurück, das Gameplay weist immer noch leicht schwammige und ungenaue Züge auf. Vor allem professionellen Prüglern wird das sauer aufstoßen, auch wenn *Mortal Kombat X* natürlich immer noch ein akzeptables und vollwertiges Fighting Game ist. Hinter der Konkurrenz bleibt es aber spielerisch zurück.

PRO UND CONTRA

- + Sehr gutes Artdesign
- + Toll aufgemachte Levels mit vielen Details
- + Krypta mit vielen Items zum Freispielen
- + Drei verschiedene Kampfstile pro Figur
- + Diverse Modi für Einzelspieler bringen Langzeitmotivation
- + Variantenreiche Brutalities
- + Bonus-Charaktere wie Predator oder Jason Vorhees ...
- − ... die allerdings recht teuer ausfallen
- − Kampfsystem eher zweitklassig
- − Viele Mikrotransaktionen für leichte Fatalities
- − Nur Xbox-Symbole bei den Tasten
- − Online-Modus mit unsauberem Netcode
- − Deutsche Sprachausgabe eher durchwachsen



Held Graham hat einen Drachen verärgert und muss in Actioneinlagen von Hindernis zu Hindernis rennen, um nicht geröstet zu werden.

Gespräche spielen in *King's Quest* eine wichtige Rolle, da man dadurch viele wichtige Hinweise erhält. Die Dialoge laufen über ein Multiple-Choice-System ab.

Geschicklichkeitseinlagen kommen immer wieder vor. Hier muss Graham in einer bestimmten Reihenfolge von Fass zu Fass hüpfen, um nicht in den Abgrund zu stürzen.

Genre: Adventure
Erscheinungsdatum: 28.07.2015
Entwickler: The Odd Gentlemen
Preis: ca. € 10,-
Publisher: Sierra
USK: Ab 6 Jahren

King's Quest



Lang lebe der König! Mit *King's Quest* feiert eine der ältesten Adventure-Reihen ihr Comeback. Ob das gelingt?

Von: Andreas Bertits

Ups, das hat dem Drachen wohl nicht so gut gefallen, dass wir uns zu seinem Schlafplatz geschlichen haben, um den Zauberspiegel zu mopsen. Schnell nehmen wir die Beine in die Hand und versuchen, vor der Bestie zu fliehen! Doch die Brücke aus Betten, Holz und Matratzen stürzt ein und wir fallen in einen reißenden Fluss. Surfend auf einer Matratze räumen wir mit dem Bogen Hindernisse aus dem Weg, springen über Felsen und weichen der Klaue des Ungeheuers aus, das noch immer hinter uns her ist. Am Ausgang wähnen wir uns in Sicherheit, als plötzlich die Wand einbricht und uns die Fratze des Drachen anstarrt. Was tun? Die Glocke mit dem Bogen läuten, um den Drachen abzulenken? Ihn freilassen und sehen, was er mit dem Königreich anrichtet, oder seine Ketten strammer ziehen, um ihn stärker zu fesseln? Jede Entscheidung hat später noch Konsequenzen…

Willkommen in *King's Quest*, der Neuauflage der klassischen Adventure-Reihe, welche Entwickler Sierra in den Jahren 1984 bis 1998 anhand von acht Spielen veröffentlichte. Aus dem klassischen Adventure vergangener Tage ist nun aber ein moderneres Spielerlebnis geworden, welches mehr an die Telltale-Adventures wie *The Walking Dead* oder *Game of Thrones* erinnert. Nach wie vor löst man knifflige Rätsel, spricht mit vielen interessanten Personen und sammelt Gegenstände auf, die man benötigt, um Aufgaben zu erfüllen. Dabei steuert man den Held Graham durch bunte Comic-Landschaften. Quick-Time-Events und Actioneinlagen sorgen für Abwechslung. *King's Quest* ist in fünf Episoden unterteilt, von denen die erste mit dem Untertitel *Der seinen Ritter stand* nun erschienen ist.

Wird fortgesetzt …

Die Geschichte der ersten Episode dreht sich unter anderem darum, wie Graham anhand mehrerer Prüfungen versucht, ein Ritter zu werden. Dabei tappt er in das eine und andere Fettnäpfchen, was für lustige Situationen sorgt, bekommt es mit arroganten Rittern und streikenden Trollen zu tun und muss sogar irgendwie an das Auge einer blutrünstigen Bestie kommen! Dabei müssen typische Gegenstands-Kombinations-Rätsel, aber auch Logik-Puzzles gelöst werden. So führt uns der Weg durch einen finsteren Wald, in dem Wölfe lauern. Eine Lampe wäre hilfreich, doch diese ist zerbrochen. Als neues Gefäß für die Kerze könnte der Kürbis auf dem Feld dienen, der jedoch von wütenden Eichhörnchen bewacht wird. Hier wäre die Hilfe des Dachses ganz gut, der sich in einem Busch versteckt. Doch der lässt sich nur mit einem Stück Fleisch herauslocken. Haben wir nicht ein solches an einem Seil über einer Falle hängen sehen …? Humor spielt zwar immer eine wichtige Rolle, vor allem in den Dialogen, doch mitunter geht es auch dramatisch zu und selbst lieb gewonnene Figuren können das Zeitliche segnen. Zusammengehalten werden die Erzählungen des alten Königs Graham durch den Besuch seiner Enkelin Gwendolyn, die ihrerseits an einem Turnier teilnehmen will. Dies ist spannend, manchmal aber auch etwas holprig erzählt. Zwar zündet nicht jeder Kalauer und in der deutschen Version gehen einige Wortwitze des Originals verloren, dennoch wartet man am Ende der ersten Episode gespannt auf die Fortsetzung.

Die Steuerung – ganz schön retro

Die Steuerung im Spiel könnte man einerseits als gewöhnungsbedürftig, andererseits aber auch als „retro" bezeichnen. Eines vorweg: Eine Maus wird kaum unterstützt, was bei einem Adventure etwas seltsam anmutet. Sobald das Spiel beginnt, greift man unweigerlich zur Maus und will die wunderschöne Landschaft nach interessanten Details abgrasen. Doch Pustekuchen. Graham lenkt man mit der Tastatur. Erreicht er einen Ort, an dem es etwas zu entdecken oder zu tun gibt, leuchtet ein Symbol auf und man drückt die Leertaste, um die entsprechende Aktion wie „Untersuchen" oder „Benutzen" auszuführen. Die Maus kommt allerdings beispielsweise beim Bogenschießen, im Inventar oder bei der Dialogauswahl zum Einsatz. „Retro" ist diese Art der Steuerung deswegen ein wenig, da man in den alten *King's Quest*-Spielen aus den 1980er-Jahren ebenfalls nur mit der Tastatur gespielt hat. Auch


Ob Graham dem Maul des Drachen entkommen kann? Na ja, schon, schließlich wird die Geschichte rückblickend erzählt.


Es kommt sogar zu Kämpfen! Graham muss Kobolde mit seinem Bogen besiegen, um einen Händler zu retten.


Der Brückentroll Olfie freut sich, dass Graham ihm einen leckeren Kuchen gebacken hat. Dafür darf der Held den Fluss überqueren.

MEINE MEINUNG

Andreas Bertits



„Teils klassische, teils ungewohnte Königsrückkehr."

King's Quest Episode 1: Der seinen Ritter stand ist anders als Spieler älterer Generationen erwarten, welche die Serie noch von früher kennen. Zwar gibt es nach wie vor klassische Gespräche mit den Bewohnern des Fantasyreiches und auch Rätsel müssen gelöst werden, für die man auch mal einige Gegenstände sammeln muss. Generell spielt sich *King's Quest* aber actionreicher. Daher hängt auch viel davon ab, ob man Quick-Time-Events mag, um das Spiel gut zu finden. Atmosphärisch, von der Geschichte und der Inszenierung her kann das Adventure allerdings absolut überzeugen. Sogar der Humor kommt nicht zu kurz. Die Spieldauer von Episode 1 ist in etwa mit der Länge von Telltale-Adventure-Episoden vergleichbar. Wer sich an die Steuerung gewöhnt und Actioneinlagen in Adventures gut findet, der hat mit der ersten Episode *King's Quest* viel Spaß. Diese Modernisierung einer altehrwürdigen Serie ist dem Entwicklerteam The Odd Gentlemen durchaus gelungen.

PRO UND CONTRA

- + Märchenhafte Atmosphäre
- + Schön inszenierte Geschichte
- + Sehr gute deutsche Sprecher
- + Knackige, aber nicht unfaire Rätsel
- + Entscheidungen mit Konsequenzen
- + Mehrere Lösungswege
- − Gewöhnungsbedürftige Steuerung
- − Actioneinlagen wirken manchmal unpassend
- − Erzählstruktur teilweise etwas holprig
- − Einige Wortwitze gehen in der deutschen Fassung verloren.
- − Keine lippensynchrone Sprachausgabe
- − Speichersystem mit nur einem Spielstand, der automatisch überschrieben wird



in *King's Quest 1* bis *3* steuerte man die Protagonisten lediglich mittels der Tastatur und musste erst nah zu den Stellen in der Landschaft laufen, an denen man etwas tun konnte, um die Aktion dort per Tastatureingabe auszuführen. Im Remake gewöhnt man sich zwar an die Steuerung, vermisst aber dennoch immer wieder die Freiheiten, alles mit einer Maus erkunden zu können.

Schnelle Reaktion

King's Quest ist kein reinrassiges Adventure, wie man dies vielleicht vom Namen her erwarten würde. Zwar trefft ihr auf viele interessante Charaktere, die euch Tipps und Hinweise geben und welche für das eine oder andere Rätsel sorgen, dennoch steht auch Action auf der Tagesordnung. In Quick-Time-Events rauscht ihr beispielsweise einen Fluss hinab und springt schnell und geschickt über Hindernisse. Oder man schießt mit Pfeil und Bogen auf bestimmte Objekte, um sie flott aus dem Weg zu räumen. Schafft ihr dies nicht und Held Graham findet so sein unrühmliches Ende, dann dürft ihr es allerdings noch mal versuchen. Denn schließlich erzählt ein gealterter König Graham die Geschichte rückblickend seiner Enkelin, die sich darüber amüsiert, wie ihr Großvater Dinge einbaut, welche offenbar überhaupt nicht so passiert sind. Die Quick-Time-Events sind einerseits nicht besonders anspruchsvoll, nerven aber andererseits etwas. Man fragt sich einfach immer wieder, wenn ein solches Event stattfindet, was so etwas in einem Adventure in vor allem in *King's Quest* zu suchen hat. Ein großes Manko stellt das Speichersystem dar, bei dem man pro Spiel nur einen Speicherstand besitzt, der automatisch überschrieben wird. Ein manuelles Speichern und Laden gibt es nicht.

Märchenhafte Atmosphäre

Schon die erste Szene, in der Held Graham im Wald steht und auf einen Brunnen zuläuft, könnte kaum malerischer sein. Die Comic-Grafik erschafft zusammen mit der melodischen und zauberhaften Musik eine fantastische Atmosphäre, die in das fremde Königreich Daventry entführt. Hier haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet und bringen die *King's Quest*-Serie gekonnt durch einen besonderen optischen Stil ins 21. Jahrhundert. Die deutsche Sprachausgabe ist durchweg gelungen. Die Sprecher von Graham – sowohl jung als auch alt –, seiner Enkelin Gwendolyn und den meisten anderen Figuren sind sorgsam ausgewählt. Da es sich um professionelle Sprecher handelt, sind selbst Betonungen punktgenau umgesetzt. Auch der Humor kommt durch die Sprecher gut rüber und wirkt nicht aufgesetzt. So wünscht man sich das für ein spannendes Abenteuer, in dem die Geschichte im Vordergrund steht.

Nostalgie spielt mit

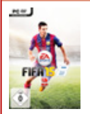
King's Quest Episode 1: Der seinen Ritter stand erzählt neue Abenteuer aus dem Leben von Graham, greift aber auch Geschehnisse auf, die bereits in den Vorgängerspielen erzählt wurden. Da Graham mittlerweile ein alter Mann ist, schmückt er seine Geschichten inzwischen etwas aus, sodass sie vielleicht anders ablaufen, als man das noch aus den alten Spielen kennt – vorausgesetzt man kennt sie überhaupt. Die früheren Aktionen wie „Wirf Dolch auf Drache", der daraufhin tot umfällt, schmückt man nun durch Wildwasserfahrten, Schleicheinlagen, Versteckspiele und viele spannend inszenierte Szenen aus. Daher richtet sich das neue *King's Quest* ganz klar nicht nur an Nostalgiker, sondern auch an eine neue Generation von Spielern, die mehr mit Telltale-Adventures als mit klassischen Point&Click-Spielen anfangen kann. Aber im Grunde bietet das Spiel für alle Adventure-Fans jede Menge Spaß! ❑

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 15
Getestet in Ausgabe: 11/14
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



NBA 2K15
Nicht getestet
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

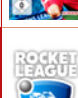
Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	--



PES 2015: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 01/15
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis und eine authentische Ballphysik ergeben die realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite beim Online-Modus, der Präsentation und den Original-Lizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	84

NEUZUGANG



Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

NEUZUGANG

ROCKET LEAGUE

Die neue Multiplayer-Sportart des Auto-Fußballs hat in den Sommermonaten die Charts im Sturm erobert und auch nicht vor der Redaktion Halt gemacht. Steckt genug Gameplay-Power hinter der Popularität, um *Rocket League* einen Platz im Einkaufsführer zu sichern? Wir haben abgestimmt.

Die Pro-Argumente

Jeder Spieler hat in *Rocket League* die gleichen Chancen. Levelaufstiege und zahlreiche Freischaltungen drehen sich ausschließlich um optische Veränderungen eurer Karre. Obwohl einfach zu erlernen, besitzt das Spielprinzip eine erstaunliche Tiefe; noch nach vielen Stunden lernt man neue Tricks dazu. Die unkomplizierten, schnell absolvierten Multiplayer-Matches gehören zum Spaßigsten, was wir in diesem Jahr spielen durften.

Die Kontra-Argumente

Solospieler haben am rudimentären Saisonmodus keine Freude, zumal die Bots unmenschlich präzise schießen und selten dämlich verteidigen. Darüber hinaus nervt die geringe Anzahl an Stadien, wodurch es nur wenig optische Abwechslung gibt.

Das Ergebnis

Alle Redakteure sprachen sich dafür aus, *Rocket League* in die Empfehlungsliste der Sportspiele aufzunehmen. Unser Tipp: Unbedingt spielen!



Nur ein Trick von vielen: An den Wänden fahren, um Gegner auszumanövrieren und den Ball anzunehmen.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!



Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85



+ The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

+ The Walking Dead: Season 2 — Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren

Publisher:	Telltale Games
Wertung:	79

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

PC Games EDITORS' CHOICE GENRE

Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

- > **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.
- > **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.
- > **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.
- > **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.
- > **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.
- < **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

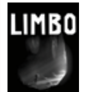
- Die sieben PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.

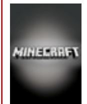
Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



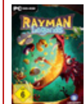
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



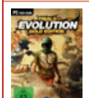
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Mehrspieler-Shooter

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



Call of Duty: Advanced Warfare
Getestet in Ausgabe: 12/14
Dank des hervorragenden Waffengefühls und neuer Features wie dem Jetpack ist das neue *Call of Duty* online enorm schnell und mitreißend. Die gut ausbalancierten Karten funktionieren in allen Modi und das motivierende Loot-System sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	87



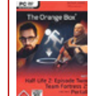
Evolve
Getestet in Ausgabe: 03/15
Vier Jäger treten gegen einen fünften Mitspieler an, der als übermächtiges Monster durch die klasse designten Maps dieses innovativen Mehrspieler-Shooters von den Machern von *Left 4 Dead* flitzt. Spannend und fair ausbalanciert!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



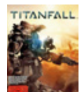
Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84



Titanfall
Getestet in Ausgabe: 04/14
Hochgeschwindigkeits-Shooter mit abwechslungsreichen Maps, exzellentem Bewegungsgefühl und perfekt ausbalancierten Gefechten zwischen meterhohen Mechs und an Wänden entlang laufenden Supersoldaten. Die Story-Kampagne ist aber Murks.

Untergenre:	Mehrspieler-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



World of Tanks
Nicht getestet
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

Untergenre:	Action-Simulation
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Wargaming
Wertung:	--

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

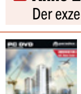


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



THE TALOS PRINCIPLE: ROAD TO GEHENNA



Sieben Monate nach der Veröffentlichung von Croteams *Portal*-Konkurrenten liefert der DLC *Road to Gehenna* knackiges neues Rätselfutter. Mit einem Preis von 15 Euro und einer Spielzeit von um die zehn Stunden (mehr, wenn ihr alle Sterne sammelt) besitzt die Erweiterung ein ausgezeichnetes Preis-Leistungs-Verhältnis. Die frischen Puzzles sind herausragend designt und nichts für Anfänger. Der Schwierigkeitsgrad ist extrem hoch und knüpft nahtlos an die letzten Levels aus *The Talos Principle* an. Allerdings vermischen die Entwickler lediglich bekannte Elemente wie Laser und Turbinen zu neuen Herausforderungen. Frische Puzzle-Parts fehlen. Auch die optische Abwechslung kommt zu kurz, ihr seid erneut in den vier Landschaftstypen des Hauptspiels unterwegs. Die (lahme) Erklärung für diesen Mangel an Vielfalt: *Road to Gehenna* spielt parallel zu den Ereignissen des Originals. In der Rolle eines neuen Charakters folgt ihr einmal mehr der (göttlichen?) Stimme des mysteriösen Schöpfers Elohim. Dieser schickt euch auf die Suche nach anderen Robotern, die ihr durch das Lösen der zahlreichen Denkaufgaben aus ihren Gefängnissen befreit. Schräg: In ihrer Isolation haben die Maschinenwesen mittels vernetzter Computer-Terminals eine wuchernde Internet-Community gegründet. Ihre Foren-Diskussionen, Kurzgeschichten und Zeichnungen erinnern in mehr als einer Hinsicht an reale Gemeinschaften wie Reddit – inklusive all ihrer Fallstricke. *Road to Gehenna* kommentiert solche Online-Phänomene auf intelligente Weise und entlockt uns dabei mehr als einmal ein Lächeln. Aber auch ernste, philosophische Ansätze sind erneut enthalten und regen zum Nachdenken an. Wer einfach nur Rätsel lösen möchte, kann diese Story-Elemente auch wieder komplett ignorieren.



Alles schon gesehen: Die einzelnen Puzzle-Elemente sind alle aus *The Talos Principle* bekannt.

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Borderlands: The Pre-Sequel! Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

Publisher:	2K Games
Wertung:	85

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

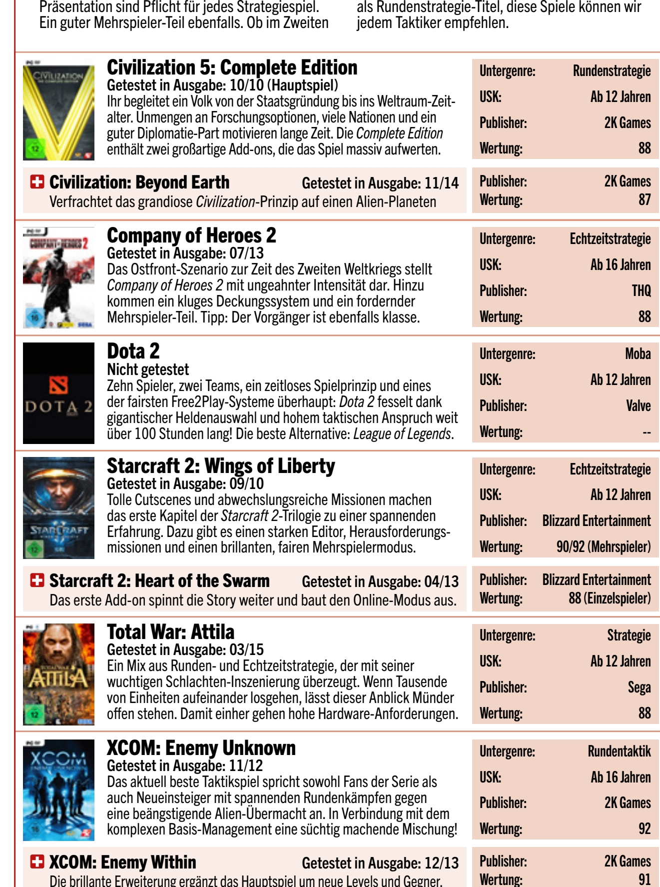
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Far Cry 4 Getestet in Ausgabe: 01/15
Im Gebirge macht das bekannte Spielprinzip genauso viel Spaß.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	85

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5: Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

Civilization: Beyond Earth Getestet in Ausgabe: 11/14
Verfrachtet das grandiose *Civilization*-Prinzip auf einen Alien-Planeten

Publisher:	2K Games
Wertung:	87

Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88

Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--

Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

Starcraft 2: Heart of the Swarm Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

Total War: Attila
Getestet in Ausgabe: 03/15
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen. Damit einher gehen hohe Hardware-Anforderungen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	88

XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

XCOM: Enemy Within Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

SCI-FI-SHOOTER FÜR KLEINES GELD

Auch heute noch spielenswert: Wenn euch das ewige Militär-Geballer auf die Nerven geht, gebt diesen Ego-Shootern eine Chance. Auch wenn heute kaum noch einer über sie spricht, sind diese Klassiker immer noch einen Blick wert.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO



Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	83

Für alle, die eine spannende Einzelspieler-Kampagne im kommenden *Star Wars: Battlefront* vermissen. *Republic Commando* widmet sich zwar der ungeliebten Prequel-Trilogie, setzt sich durch den Fokus auf ein Team von (teils KI-gesteuerten) Klonsoldaten hinter feindlichen Linien aber angenehm vom üblichen *Star Wars*-Jedi-Lichtschwert-Mix ab. Ähnlich wie in der glorreichen *SWAT*-Serie kommandiert ihr eure Teamkameraden herum, um in den knackigen Gefechten eine Chance gegen Droiden und Geonosianer zu haben. *Republic Commando* gibt's auf Steam für zehn Euro. Per Mod sind Widescreen-Auflösungen bis 4K möglich. Download: http://www.moddb.com/mods/star-wars-republic-commando-graphics-fix

STAR TREK: ELITE FORCE 1+2

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	85/83

Wir kommen in Frieden? Von wegen, die pazifistische Botschaft von *Star Trek* wurde von Raven Software und Ritual Entertainment rund um die Jahrtausendwende reichlich offensiv ausgelegt. Das Ergebnis sind zwei brachiale Shooter mit Fokus auf Geschichte und Atmosphäre. An Bord von Voyager und Enterprise sitzt ihr mit den aus Film und Fernsehen bekannten Captains Janeway und Picard wortwörtlich in einem Boot, wenn es darum geht, Borg, Klingonen und andere aggressive außerirdische Spezies mit Phaser-Feuer zu bestreichen. Trotz antiquierter *Quake*-Technik versprühen beide Spiele auch heute noch jede Menge Serien-Flair. Obacht: Die Retail-Versionen sind nur noch gebraucht zu vernünftigen Preisen zu bekommen, eine Download-Fassung gibt es nicht. Tipps zur Installation auf modernen Betriebssystemen sowie eine Anleitung für das Nutzen von Widescreen-Auflösungen findet ihr auf der englischen Webseite http://pcgamingwiki.com.

PREY

Als wäre die bewegte Entstehungsgeschichte des Erstlings nicht genug (von der Ankündigung bis zum Release im Jahr 2006 vergingen über zehn Jahre), landete der Name *Prey* zuletzt erneut auf unrühmliche Art in den Schlagzeilen. So stellte Publisher Bethesda das vielversprechende *Prey 2* zum Schrecken vieler Fans (auch in der PC Games-Redaktion) ein. Dem einfallsreich designten Original wird so wohl auf ewig eine Fortsetzung verwehrt. Dabei könnte sich so mancher Shooter auch heute noch einiges von den coolen Passagen mit vertauschter Schwerkraft und Teleportern abschauen. Von der legendären Schrumpfszene ganz zu schweigen, in der Indianer-Protagonist Tommy gegen Außerirdische in Fingernagelgröße antritt. Und dann sind da ja auch noch die eklig-organischen Waffen, die im Kampf gegen die Aliens zum Einsatz kommen! *Prey* steckt voll von solch cleveren Ideen. Seine wenigen Schwächen wie die fragwürdige Behandlung der Indianerkultur lassen sich mit ein wenig Wohlwollen übersehen. Wer *Prey* noch nicht gespielt hat, sollte das also schleunigst nachholen! Retail-Versionen gibt es gebraucht für unter fünf Euro. *Prey* läuft anstandslos unter Windows 7/8/10.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	87



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



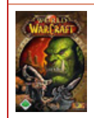
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Dank etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88





Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



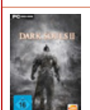
The Evil Within
Getestet in Ausgabe: 11/14
Nichts für Menschen mit schwachem Magen: Im Stil der *Resident Evil*-Serie watet ihr durch Seen aus Blut, kämpft gegen Albtraumkreaturen und entkommt fiesen Fallen. Dabei ist zu jedem Zeitpunkt Hochspannung garantiert.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	90



Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 2
Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



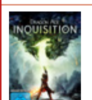
Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



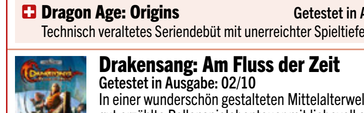
Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



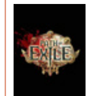
Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 3: Wild Hunt
Getestet in Ausgabe: 06/12
Das Finale der Hexer-Saga um Monsterjäger Geralt führt euch in eine riesige, frei begehbare Welt. Mehr als 100 Stunden feinste Rollenspiel-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik garantiert!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

Nachruf – Teil 2: Entwickler & Publisher

Verloren, aber nicht vergessen ...

Während Electronic Arts, Ubisoft & Co. eifrig ihren Geschäften nachgehen, sind andere einst bekannte Publisher und Entwickler längst wieder von der Bildfläche verschwunden – und mit ihnen zumeist auch grandiose Computerspiel-Serien. Im zweiten Teil unseres Nachruf-Specials erinnern wir an 14 vergangene Spieleschmieden, die inzwischen leider schließen mussten. Mal aus eigener Dummheit, mal einfach nur aus Künstlerpech, mal aus purem Größenwahn.

Von: Thorsten Küchler

Ion Storm – Geschlossen: 2005
Ascaron – Geschlossen: 2009
Bullfrog – Geschlossen: 2004
Acclaim – Geschlossen: 2010
Irrational Games – Geschlossen: 2014
LucasArts – Geschlossen: 2013
Midway – Geschlossen: 2009
Origin Systems – Geschlossen: 2004
Pandemic – Geschlossen: 2009
THQ – Geschlossen: 2013

10TACLE – Mit Börsentricks direkt in die Pleite

Wer waren die noch mal?
2003 wird in Darmstadt der Spielehersteller 10tacle Studios gegründet. Mit großspurigen Versprechungen sammelt das Unternehmen Millionen an Investorengeldern ein – unter anderem verspricht man die „deutsche Antwort auf Lara Croft" und nutzt Michael Schumacher als Testimonial. Tatsächlich feiert 10tacle mit der von SimBin entwickelten Rennspiel-Serie *GTR* einen ersten Achtungserfolg. Beim tollen Deck-13-Adventure *Jack Keane* fungiert man ebenfalls als Publisher.

Wie und wann kam das Ende?
10tacle eröffnet im Laufe der Jahre ein Entwicklungsstudio nach dem anderen und bläst seinen Personalapparat schnell auf. Der Börsengang im Jahr 2006 spült weiteres Geld in die Kassen und kaschiert, was Insider schon längst ahnen: 10tacle lebt weit über seine Verhältnisse, zahlreiche unfertige Produkte werden über Wert bilanziert und schönen so die Geschäftszahlen. 2007 soll dann gar noch der bedeutungslose Berliner Publisher The Games Company für völlig unrealistische 5 Millionen Euro übernommen werden – doch dazu kommt es nicht mehr. Am 6. August 2008 meldet 10tacle Insolvenz an.

Was wurde aus denen?
10tacle-Geschäftsführer Michel Pes taucht später als Kopf einer Investorengruppe auf und wird zum Chef der Slightly Mad Studios – die wiederum aus ehemaligen SimBin-Mitarbeitern bestehen. The Games Company ist 2010 indes ebenfalls insolvent. In Sachen Spiele ist das Vermächtnis der beiden Firmen sehr dünn: Einzig *Das Schwarze Auge: Demonicon* von TGC kommt 2013 noch über Kalypso in den Handel.

War Front: Turning Point



Das Echtzeit-Strategiespiel *War Front: Turning Point* spielt in einer alternativen Realität, in der Hitler bereits zu Kriegsbeginn ermordet wird – der Titel ist 2007 einer der letzten aus dem Hause 10tacle.

GTR 2 | Jack Keane



Die zwei besten Titel von 10tacle: *GTR 2* (links) sahnt mit seiner realistischen Fahrphysik exzellente Wertungen ab, *Jack Keane* etabliert Deck 13 endgültig als Größe im Adventure-Segment.

ACCLAIM – Wenn eine Firma von Dinosauriern aufgefressen wird ...

Wer waren die noch mal?
Die Geschichte von Acclaim beginnt bereits 1987: Genervte Angestellte von Activision starten ihren eigenen Publisher und benennen ihn extra so, dass er in alphabetischen Listen vor dem Ex-Arbeitgeber auftaucht. Während die frühen Jahre des Bestehens noch von Konsolen-Hits wie dem ersten Teil einer „mortalen" Prügelspielserie geprägt sind, steigt man Ende der 1990er-Jahre auch ins PC-Geschäft ein. So erscheinen mit *Turok* und *Forsaken* zwei Titel, die Acclaim zu weltweitem Ruhm verhelfen. Zahlreiche Lizenztitel, etwa zur Wrestling-Liga WWF oder der Anarcho-TV-Serie South Park, komplettieren das Acclaim-Portfolio.

Wie und wann kam das Ende?
2002 erscheint mit *Turok Evolution* das bislang teuerste Projekt des Publishers – doch der Dinosaurier-Shooter floppt grandios. Hunderttausende von vorab produzierten Exemplaren stauben in den Lagern vor sich hin. Als dann auch noch weitere Hoffnungsträger wie das Agenten-Spektakel *Alias* (zur TV-Serie mit Jennifer Garner) und die Sandalen-Action *Gladiator* wenig Anklang finden, ist Acclaim Geschichte. Am 1. September 2004 wird das Unternehmen liquidiert.

Was wurde aus denen?
Ein Jahr nach der Pleite gründete das ehemalige Vorstandsmitglied Howard Marks eine neue Firma namens Acclaim Games – doch der Anbieter von Online-Games für Teenager konnte sich nicht nachhaltig am Markt etablieren. Die Rechte an zahlreichen Acclaim-Marken wanderten unterdessen 2006 an Throwback Entertainment. Spielbares kam dabei aber nicht heraus. Inzwischen hält die koreanische Firma We Go Interactive die Copyrights von *Fur Fighters*, *Extreme-G* & Co. Und zu *Turok* erschien 2008 tatsächlich noch eine (wenig berauschende) Fortsetzung, produziert von Propaganda Games für Disney.





Schreckliches Shooter-Doppel: Der PC-only-Titel *Kreed* (rechts) aus Russland entpuppt sich als furchtbares Machwerk. *Turok: Evolution* (links) ist kaum besser und kostet Acclaim Abermillionen.

Forsaken

Gute Kritiken, miserable Verkaufszahlen: Sowohl das gruselig-gute Action-Adventure *Shadow Man* (rechts) als auch die grafisch wegweisende Fliegerei *Forsaken* bringen Acclaim nur wenig Geld ein.

Shadow Man

ASCARON – Gütersloh, Gütersloh – hier wird doch kein Spielemacher froh?!

Wer waren die noch mal?
Der deutsche Publisher und Entwickler Ascon residiert ab 1991 in der westfälischen Stadt Gütersloh. Besonders die Handelssimulation *Der Patrizier* und der kultige Fußball-Manager *Anstoß* machen das Unternehmen bekannt. 1996 muss der Firmenname aufgrund eines Rechtsstreits mit der Schweizer Ascom AG in Ascaron geändert werden. An den großen Ambitionen des Unternehmens ändert das nichts: Mit passenden Vertriebspartnern will man den europäischen Markt erobern. Doch besonders die *Anstoß*-Fortsetzungen werden zur Katastrophe: Zuerst verlässt Gerald Köhler das Entwicklerteam Richtung Electronic Arts, dann muss die Erstauflage von *Anstoß 4* wegen Lizenzproblemen komplett eingestampft werden.



Höhen und Tiefen: *Der Patrizier* (links) ist der erste Computerspiel-Hit aus Gütersloh, *Anstoß 4* (rechts) vergrault ein Jahrzehnt später noch die letzten Fans der einst so tollen Fußball-Management-Simulation.

Ganz zu schweigen von den zahlreichen Bugs. 2004 gelingt Ascaron der überraschende Befreiungsschlag: Das Action-RPG *Sacred* verkauft sich exzellent.

Wie und wann kam das Ende?
2009 muss Ascaron bereits zum zweiten Mal in seiner Firmengeschichte Insolvenz anmelden – und nun ist auch wirklich Schluss. Als Hauptgrund für das finanzielle Desaster gilt *Sacred 2*: Sagenhafte 20 Millionen Euro verschlingt die Produktion der so bedeutenden Fortsetzung – als sich der Release des Spiels immer weiter verzögert, geht Ascaron quasi auf der Zielgerade die Puste aus.



Während *Sacred* (links) nicht nur gute Wertungen abräumt, sondern auch im Handel prima läuft, sieht die Sache bei *Darkstar One* (rechts) anders aus. Die Weltraum-Sim ist zwar gut, aber erfolglos.

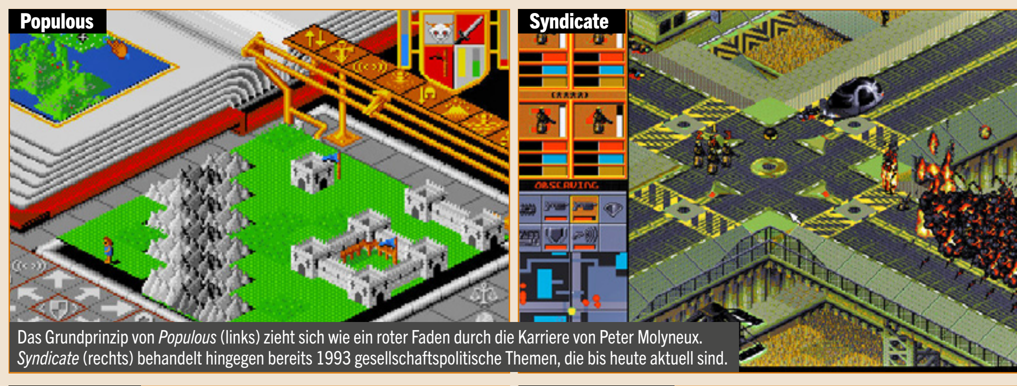
Was wurde aus denen?
Publisher Deep Silver erwirbt die Rechte an der *Sacred*-Serie und bringt 2014 den mäßigen dritten Teil der Reihe heraus. Die restlichen Marken wandern an Kalypso: 2010 kommt *Patrizier 4* auf den Markt, 2012 mit *Port Royale 3* die Fortsetzung einer weiteren ehemaligen Ascaron-Produktion.

BULLFROG PRODUCTIONS – Geniestreiche im Zeichen des Ochsenfroschs

Wer waren die noch mal?
1989 ist Peter Molyneux noch kein seniler Dampfplauderer, sondern einfach nur genialer Kopf des englischen Entwicklers Bullfrog. Mit *Populous* begründet die Firma das Genre der Göttersimulationen, *Syndicate* verbindet vier Jahre später auf famose Weise Strategie-Elemente mit einem düsteren Cyberpunk-Szenario. Generell besteht die Liste der Bullfrog-Werke vornehmlich aus legendären Klassikern der Computerspiel-Unterhaltung: Egal ob *Theme Park*, *Magic Carpet* oder *Dungeon Keeper* – kaum ein Studio schaffte es in den 1990er-Jahren, derart regelmäßig neue Maßstäbe zu setzen.

Wie und wann kam das Ende?
1995 kauft Electronic Arts das Studio und gerät gleich mit dem exzentrischen Führungspersonal aneinander (siehe dazu auch Origin Systems). Peter Molyneux ist sauer und reicht seine Kündigung ein. In den folgenden Jahren produziert Bullfrog immer weniger, immer durchschnittlichere Spiele. Bis EA das Studio schließlich 2004 mit EA UK zusammenlegt und damit faktisch auflöst.

Was wurde aus denen?
Peter Molyneux gründet mit Lionhead nach seinem Abgang eine neue Firma, die wiederum mit dem Rollenspiel *Fable* sowie dem umstrittenen *Black & White* ihre eigene Geschichte schreibt. Die namhaften Serien von Bullfrog werden seitens EA indes für fragwürdige Zwecke missbraucht: Mal erscheint ein Abzock-Handyspiel unter dem *Dungeon Keeper*-Label, mal wird *Syndicate* als Ego-Shooter wiederbelebt. Der Zauber von einst ist aber längst verflogen und nicht mehr reproduzierbar.



Das Grundprinzip von *Populous* (links) zieht sich wie ein roter Faden durch die Karriere von Peter Molyneux. *Syndicate* (rechts) behandelt hingegen bereits 1993 gesellschaftspolitische Themen, die bis heute aktuell sind.



Magic Carpet (links) macht seinem Namen alle Ehre: Auf einem fliegenden Teppich saust man durch eine grafisch atemberaubende Fantasy-Welt. Ganz anders *Dungeon Keeper* (rechts): Im Kerkerspaß wird der Spieler zum sadistischen Schurken.

GATHERING OF DEVELOPERS – Die irrwitzige Skandalnudel unter den Spielefirmen

Wer waren die noch mal?
Gathering of Developers kann nicht nur zufällig mit „God“ abgekürzt werden – die Gründer der Entwickler-Vereinigung platzen 1998 fast vor Selbstbewusstsein. Denn die Truppe um Mike Wilson will ihren ach so bedeutenden Spielemachern die komplette kreative Hoheit überlassen. Ganz anders als typische Publisher, die für ihr Geld auch ein Mitspracherecht verlangen. Mit *Railroad Tycoon 2* und *Age of Wonders* erscheinen sobald erste Gathering-Titel, doch ein wirklicher Super-Hit ist trotz allem Tamtam nicht dabei zu finden.

Wie und wann kam das Ende?
2000, also bereits zwei Jahre nach der Gründung, wird Gathering of Developers von Take 2 übernommen. Doch die Zusammenarbeit mit den verrückten Firmenchefs gestaltet sich schwierig, zwei Welten prallen aufeinander. Schließlich werden Wilson & Co. 2001 ausbezahlt.

Was wurde aus denen?
Während das Gathering-Label heutzutage einfach nur noch 2K Games heißt, sind die Firmengründer weiterhin aktiv! Mike Wilson und seine Kumpane erfanden 2007 den Anarcho-Publisher Gamecock, der zwar wenige gute Spiele produzierte, dafür aber mit umso groteskeren Events auf sich aufmerksam machte. Und weil aller guten Dinge drei sind, folgte nach dem Ende von Gamecock noch eine weitere Gründung: Auch hinter Devolver Digital (*Hotline Miami*) stecken die Gathering of Developers-Kerle.



▶ 2008 veranstaltet der texanische Publisher Gamecock seine eigene Messe, die EiEiO. Wilson und seine Spezies laufen als Gockel verkleidet herum und rauchen eine „Kräuterzigarette“ nach der anderen – kein Scherz!



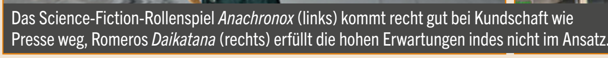


Age of Wonders (links) ist zwar ein ordentliches Fantasy-Spiel, aber nicht außergewöhnlich kreativ. Als *Heavy Metal FAKK 2* (rechts) erscheint, hat bereits Take 2 das Ruder übernommen.

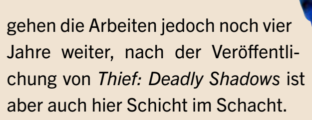
ION STORM – John Romero wollte uns zu seiner Schlampe machen ...

Wer waren die noch mal?
Die beiden id-Software-Größen Tom Hall und John Romero ziehen 1996 ihr eigenes Ding durch und starten das Entwicklerstudio Ion Storm. Ein Lizenzdeal mit Publisher Eidos spült Millionen US-Dollar in die Kassen der Firma – man bezieht ein 2.000 Quadratmeter großes Penthouse-Büro in Dallas. Und muss dort sündhaft teure Vorhänge nachrüsten, weil die Vollverglasung des Baus so viel Sonne durchlässt, dass man auf den PC-Monitoren nichts mehr erkennt. Ein Jahr später wird in Austin ein zweites Studio unter der Leitung von Warren Spector (u. a. *System Shock*) eröffnet. Dort werkelt man am genialen *Deus Ex*. Als Prestigeprojekt gilt jedoch John Romeros *Daikatana*: Die zugehörige Werbekampagne protzt mit Slogans wie „John Romero’s about to make you his bitch!“. Doch der erste Titel, den Ion Storm auf den Markt bringt, ist das furchtbar miese *Dominion*.





Das Science-Fiction-Rollenspiel *Anachronox* (links) kommt recht gut bei Kundschaft wie Presse weg, Romeros *Daikatana* (rechts) erfüllt die hohen Erwartungen indes nicht im Ansatz.



Wie und wann kam das Ende?
Daikatana wird 2000 (drei Jahre nach dem eigentlich geplanten Release!) veröffentlicht und kann seine enormen Kosten nicht im Ansatz wieder einspielen – zu schlecht ist das Spiel, zu negativ die Berichterstattung. Ein Jahr später erscheint *Anachronox*, Hall und Romero verlassen das Unternehmen – und Ion Storm Dallas wird geschlossen, weil Eidos endgültig die Nase voll hat. In Austin gehen die Arbeiten jedoch noch vier Jahre weiter, nach der Veröffentlichung von *Thief: Deadly Shadows* ist aber auch hier Schicht im Schacht.

Was wurde aus denen?
Während John Romero nie wieder zu seiner einstigen id-Form findet und sich mehrfach für seinen damaligen Irrsinn entschuldigt, produziert Warren Spector ab 2010 die ordentliche *Micky Epic*-Serie für Disney. Die Klassiker *Deus Ex* und *Thief* werden ab 2013 von Eidos Montreal wieder ins Rampenlicht programmiert. Und dann ist da ja noch dieser Mike Wilson: Der Tausendsassa gehörte einst ebenfalls zu Ion Storm, war als Marketing-Chef für die dämliche Bitch-Anzeige verantwortlich und sollte später noch weitere Firmen gründen – siehe Gathering of Developers.



Deus Ex: Invisible War sieht zwar deutlich schicker aus als der geniale Erstling, enttäuscht aber viele Fans, die sich an den zahlreichen Vereinfachungen stören.

IRRATIONAL GAMES – Unvernünftige Geniestreiche aus der Nähe von Boston

Wer waren die noch mal?
Die drei ehemaligen Looking-Glass-Mitarbeiter Ken Levine, Jonathan Chey und Robert Fermier tun sich 1997 zusammen und nennen ihr neues Studio Irrational Games. Bereits mit dem Debüttitel trifft das Trio voll ins Schwarze: *System Shock 2* gilt gemeinhin als eines der besten Spiele seiner Epoche. Egal ob *Tribes: Vengeance*, *Freedom Force* oder *SWAT 4* – die folgenden Titel können dann aber nicht mehr ganz an den Erfolg anknüpfen, sind aber dennoch allesamt von hoher Qualität. 2006 kauft dann Take 2 die Spieleschmiede. Das Ergebnis dieser Zusammenarbeit: *Bioshock*, ein Hit, dessen Bedeutung für die Spieleindustrie wir hoffentlich niemandem mehr näher erklären müssen …

Wie und wann kam das Ende?
Während *Bioshock 2* von 2K Marin produziert wird, kümmert sich Irrational Games dann wieder um *Bioshock: Infinite*. Das Spiel ist brillant, verkauft sich aber nicht zufriedenstellend. Anfang 2014 gibt Levine bekannt, dass Irrational in seiner eigentlichen Form nicht weiter existiert – bis auf 15 Mitarbeiter werden alle Angestellten entlassen.

Was wurde aus denen?
Ken Levine und seine verbliebenen Kollegen werkeln aktuell an einem Science-Fiction-Spiel, das in Sachen Story und Emotionalität erneute neue Maßstäbe setzen soll – als technische Grundlage dient die Unreal Engine 4. Die *Bioshock*-Lizenz liegt unterdessen weiter bei 2K Games – wann und wie es mit der Serie weitergeht, ist unbekannt.



Ganz klar ein Meisterwerk: *Bioshock* ist nicht nur der geistige Nachfolger von *System Shock 2*, sondern auch eine Referenz in Sachen Story-Dramaturgie.





Zwei Titel aus der Frühphase von Irrational Games: Das wild-humorige Superhelden-Rollenspiel *Freedom Force* (links) und der Taktik-Shooter *SWAT 4* (rechts).

LOOKING GLASS STUDIOS – Die Ausbildungsstätte vieler berühmter Spiele-Designer

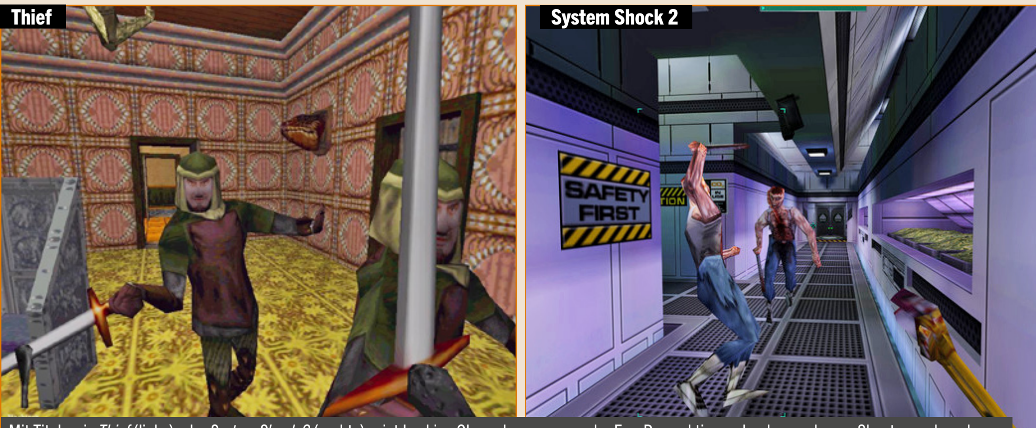
Wer waren die noch mal?
Ab 1990 steht das Fernglas-Logo für grandiose Spiele, die bis heute als Klassiker gelten: Egal ob *Ultima Underworld*, *System Shock*, *Terra Nova* oder *Thief* – die Looking Glass Studios hauen einen Hit nach dem anderen heraus. Doch der Ruhm sollte nur ein Jahrzehnt lang anhalten …

Wie und wann kam das Ende?
1997 fusioniert Looking Glass mit der Software-Firma Intermetrics. Doch Letztere zieht sich bereits zwei Jahre später wieder aus dem Investment zurück – und bringt das Studio in finanzielle Schwierigkeiten. Als dann auch noch Publisher Eidos verabredete Zahlungen verweigert, muss Looking Glas am 24. Mai 2000 dichtmachen.

Was wurde aus denen?
Kaum ein anderes Studio hat derart viele Berühmtheiten hervorgebracht wie Looking Glass: Seamus Blackley (Miterfinder der ersten Xbox), Ken Levine (siehe Irrational Games), Warren Spector (siehe Ion Storm), Harvey Smith (*Dishonored*) und noch viele mehr lernten ihr Handwerk bei der Spieleschmiede aus Cambridge in den USA.



Das Rollenspiel *Ultima Underworld* (links) und der Taktik-Shooter *Terra Nova* (rechts) beweisen mit ihrer starken 3D-Grafik eindrucksvoll die technischen Qualitäten der Looking-Glass-Programmierer.



Mit Titeln wie *Thief* (links) oder *System Shock 2* (rechts) zeigt Looking Glass, dass man aus der Ego-Perspektive mehr als nur plumpe Shooter zaubern kann.

LUCAS ARTS – Vom Ableger einer Filmfirma zur Adventure-Großmacht

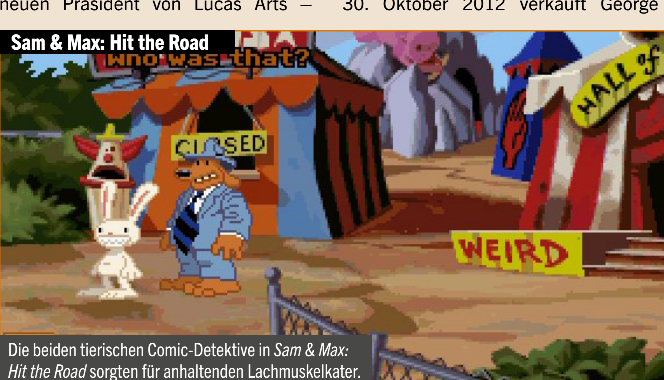
Wer waren die noch mal?
Bereits 1982 eröffnet der *Star Wars*-Erfinder George Lucas mit Lucasfilm Games eine eigene Computerspiel-Abteilung – die Umbenennung in Lucas Arts erfolgt erst 1990. Die ersten Titel wie *Ballblazer* oder *Rescue on Fractalus* verbuchen Achtungserfolge, der Durchbruch gelingt mit dem skurrilen Adventure *Maniac Mansion*. In der Folge bringt die Firma mit *Indiana Jones and the Last Crusade*, *The Secret of Monkey Island*, *Day of the Tentacle* und *Sam & Max* einen Knaller nach dem anderen heraus. Zudem rückt immer mehr die *Star Wars*-Lizenz in den Fokus: Ob CD-Rom-Blender (*Rebel Assault*), Weltraum-Simulation (*X-Wing*), Rollenspiel (*Knights of the Old Republic*) oder Ego-Shooter („*Dunkle Mächte*") – kein Genre ist vor Lucas Arts' kultiger Sternenkriegsaga sicher.

Wie und wann kam das Ende?
Im April 2004 wird Jim Ward zum neuen Präsident von Lucas Arts – und kündigt zugleich umfangreiche Restrukturierungen an. Zahlreiche Projekte werden nach eingehender finanzieller Überprüfung gestrichen. Lucas Arts tritt nun fast nur noch als Publisher in Erscheinung und bringt ordentliche, aber eben keine grandiosen Spiele wie beispielsweise *Mercenaries* (von Pandemic) oder *Fracture* (von den Day 1 Studios) heraus. Am 30. Oktober 2012 verkauft George Lucas seine Firma schließlich an Disney. Der Filmriese ist aber nicht an einem internen Entwicklungsstudio interessiert und schließt Lucas Arts – der Name der Firma existiert ab sofort nur noch als lizenzierbares Label.

Was wurde aus denen?
Electronic Arts hat sich die Rechte an *Star Wars: Battlefront* gesichert und produziert mit dem Online-Shooter aktuell eines der wohl wichtigsten Computerspiele der Saison 2015. Adventure-Kultfigur Tim Schafer darf unterdessen Neuauflagen seiner einstigen Hits entwickeln: Nach *Grim Fadango* soll nun auch *Day of the Tentacle* in modernisierter Form auf den Markt kommen.


Maniac Mansion
Ron Gilbert macht sich mit *Maniac Mansion* 1987 unsterblich – und ebnet den Weg für eine ganze Ära von LucasArts-Adventures.


Outlaws
Der Western-Shooter *Outlaws* stammt ebenfalls von LucasArts und ist einer der zu unrecht untergegangenen Geheimtipps des Action-Genres.


Sam & Max: Hit the Road
Die beiden tierischen Comic-Detektive in *Sam & Max: Hit the Road* sorgten für anhaltenden Lachmuskelkater.

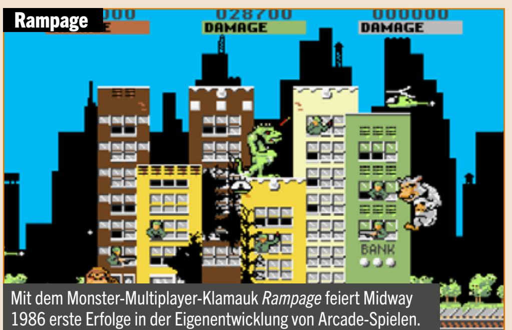

Star Wars: The Force Unleashed 2
Star Wars: The Force Unleashed 2 (rechts) enttäuschte 2010 mit seiner viel zu kurzen Kampagne.

MIDWAY GAMES – Das Urgestein aus den 70ern

Wer waren die noch mal?
Die Geschichte von Midway Games beginnt mit Pixel-Aliens: Dank eines Lizenzdeals mit Taito bringt man 1978 den Arcade-Automaten *Space Invaders* in US-Spielhallen. Erst 25 Jahre später konzentriert sich das Unternehmen auf den Computerspielmarkt: Mit Ratbag, Surreal Software, Paradox und Inevitable Entertainment kauft man gleich vier Studios auf. Der Erfolg blieb aus: Titel wie das Horror-Spiel *The Suffering* oder *Psi-Ops* verkaufen sich mäßig. Auch *Unreal Tournament 3*, bei dem Midway als Publisher auftritt, kann die Verluste nicht auffangen.

Wie und wann kam das Ende?
2007 spitzt sich die Situation für den ohnehin schon angeschlagenen Publisher zu: Midway verpulvert Abermillionen für Projekte, die am Markt nur einen Bruchteil ihrer Kosten wieder einspielen können. So wird in Zusammenarbeit mit dem Action-Regisseur John Woo ein Spiel namens *Stranglehold* entwickelt und Surreal verzettelt sich mit dem albernen *GTA*-Verschnitt *This is Vegas*. Im Geschäftsjahr 2008 beträgt der Nettoverlust von Midway 191 Millionen US-Dollar – der endgültige Bankrott folgt nur wenig später.

Was wurde aus denen?
2009 kauft Warner nahezu das komplette Portfolio von Midway für schlappe 33 Millionen Dollar – darunter unter anderem die Rechte an der *Mortal Kombat*-Marke und *This is Vegas*. Letzteres kommt jedoch nie auf den Markt – mehr dazu lest ihr in der kommenden Ausgabe in der dritten Folge


Rampage
Mit dem Monster-Multiplayer-Klamauk *Rampage* feiert Midway 1986 erste Erfolge in der Eigenentwicklung von Arcade-Spielen.

Rise & Fall
Das Strategie-Spiel *Rise & Fall* wird 2005 nach der Pleite der Stainless Steel Studios von Midway in Eigenregie fertiggestellt – entsprechend seltsam ist das finale Produkt.


Stranglehold / **This is Vegas**
Zwei Spiele, die Midway das Genick gebrochen haben: *Stranglehold* (links) kostet zwar Unmengen an Geld, verkauft sich aber schlecht. *This is Vegas* (rechts) kommt erst gar nicht in den Handel.

ORIGIN SYSTEMS – Als Chris Roberts noch keine Crowdfunding-Kohle brauchte

Wer waren die noch mal?

„We create Worlds": Unter diesem Motto erobern Spiele von Origin ab 1983 die Computerspielewelt. Das erste Jahrzehnt der Firmengeschichte wird von der *Ultima*-Serie bestimmt: Richard Garriotts Lebenswerk bringt es alleine bis 1990 auf sechs Teile – allesamt Verkaufsschlager. Dann tritt Chris Roberts mit seiner *Wing Commander*-Reihe ins Rampenlicht, und Origin steigt endgültig zum Megastudio auf.





Zwei recht unbekannte, aber nichtsdestotrotz tolle Titel von Origin: Der Science-Fiction-Grusler *Bioforge* (links) und die bis Ende 2014 hierzulande indizierte Isometrie-Action *Crusader: No Remorse* (rechts).

Wie und wann kam das Ende?

Der Verkauf der Firma an EA (1992) sorgt letztendlich für den Untergang von Origin. Denn der Publisher verkracht sich im Laufe der Zeit nicht nur mit dem ebenso erfahrenen wie speziellen Führungspersonal, sondern ändert auch ständig die Ausrichtung des Unternehmens: Origin-Titel sollen Ende der 1990er-Jahre plötzlich verstärkt auf Online-Interaktion setzen. Nachdem dann auch noch das Megaprojekt *Ultima X* scheitert, wird Origin 2004 geschlossen.

Space Rogue

Bereits 1989 bringt Origin mit *Space Rogue* so etwas wie den Urvater von *Wing Commander* & Co. auf den Markt – inklusive herrlich lachhaftem Verpackungsdesign.

Was wurde aus denen?

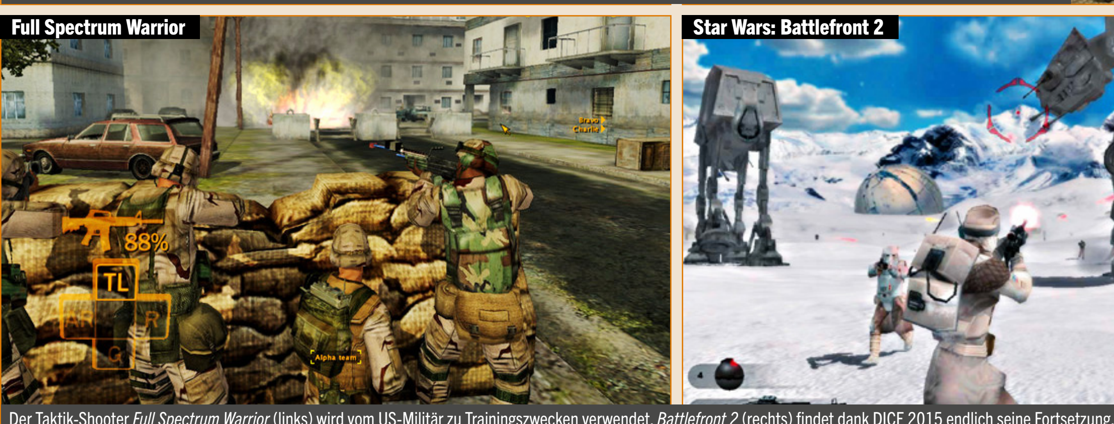
Während *Wing Commander*-Schöpfer Chris Roberts aktuell auf einem riesigen Haufen Geld sitzt und an seinem unglaublich ambitionierten Weltraumprojekt *Star Citizen* schraubt, kehrt Richard Garriott mit dem Oldschool-Rollenspiel *Shroud of the Avatar* ebenfalls wieder zu seinen Wurzeln zurück. Und die Rechte an den Origin-Hits von gestern liegen weiterhin bei Electronic Arts im Keller und stauben vor sich hin.

PANDEMIC STUDIOS – Kalifornische Seuchenvögel





Die beiden Open-World-Titel *Mercenaries: World in Flames* (links) und *The Saboteur* (rechts) gehören zu den letzten Spielen, die Pandemic als EA-Studio produzierte.





Der Taktik-Shooter *Full Spectrum Warrior* (links) wird vom US-Militär zu Trainingszwecken verwendet, *Battlefront 2* (rechts) findet dank DICE 2015 endlich seine Fortsetzung.

Wer waren die noch mal?

Pandemic bedeutet im Deutschen so viel wie „Weltweite Epidemie" – und dementsprechend schmückt das Firmenlogo des Entwicklers aus Los Angeles auch eine wenig sympathische Gasmaske. Ab 1998 veröffentlichen die Damen und Herren um Chef Josh Resnick zahlreiche Computerspiel-Hits: So stammen beispielsweise *Battlezone 2*, *Full Spectrum Warrior*, *Star Wars: Battlefront 2* und die rabiate *Mercenaries*-Reihe von Pandemic.

Wie und wann kam das Ende?

Ende 2005 fusioniert Pandemic mit Bioware und bildet so ein vermeintliches Megastudio. Doch bereits zwei Jahre später erwirbt Electronic Arts den Laden für unglaubliche 850 Millionen US-Dollar. Die letzten beiden Pandemic-Veröffentlichungen sind *Der Herr der Ringe: Die Eroberung* und *The Saboteur* – danach macht Electronic Arts die Bude zu.

Was wurde aus denen?

Josh Resnick hat mit Videospielen so rein gar nichts mehr am Hut und ist inzwischen im Lebensmittel-Business tätig. Die Marken von Pandemic gehören Electronic Arts und sollen angeblich irgendwann weitergeführt werden. Wir glauben da aber nicht so recht dran.

SIERRA – Das legendärste aller Videospiel-Familienunternehmen

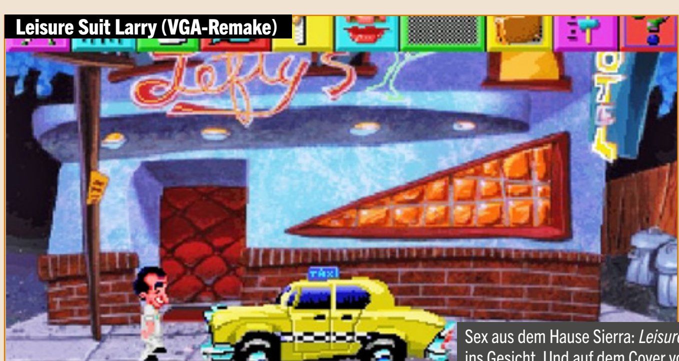
Wer waren die noch mal?
Das Ehepaar Ken und Roberta Williams gründet bereits 1979 die Firma On-Line-Systems und schraubt in den eigenen vier Wänden das Adventure *Mystery House* zusammen. 1982 ändert man den Namen des Familienunternehmens dann in Sierra On-Line und veröffentlicht schließlich mit *King's Quest* (1984) den Beginn einer wahren Adventure-Flut: Neben den Fortsetzungen der Fantasy-Reihe erscheinen mit *Space Quest* und *Police Quest* noch zwei weitere, nicht weniger erfolgreiche Ableger-Serien. Zudem spült der Erotik-Spaß *Leisure Suit Larry* von Al Lowe ab 1987 Geld in die Sierra-Kassen.



Während *Police Quest* (links Teil 3) später in der *SWAT*-Serie aufgeht, ist *Space Quest* (rechts ebenfalls Teil 3) seit 1996 leider verschollen – wir wollen das Comeback!

Wie und wann kam das Ende?
Im April 1998 wird Sierra über Umwege zur Tochtergesellschaft des französischen Mediengiganten Vivendi. Ken Williams ist da schon längst ausgeschieden, Roberta verlässt das Unternehmen 1999 ebenfalls. Vivendi strukturiert das Unternehmen in den folgenden Jahren ständig um, vom einstigen Ruhm ist nichts mehr übrig geblieben – auch wenn noch Hits wie *No One Lives Forever*, *Homeworld* oder *Empire Earth* unter dem Sierra-Banner erscheinen. Als dann Activision und Vivendi Games 2008 zum Riesen-Publisher fusionieren, wird Sierra nach interner Überprüfung für nicht wichtig erachtet und geschlossen.

Was wurde aus denen?
Völlig unerwartet belebt Activision 2014 den Namen Sierra urplötzlich wieder und kündigt ein neues *King's Quest* an – das wiederum erst kürzlich erschienen ist. Ken und Roberta Williams fungierten bei der Entwicklung als Berater.



Sex aus dem Hause Sierra: *Leisure Suit Larry* (links: das VGA-Remake von 1991) treibt nicht wenigen Spielern die Schamesröte ins Gesicht. Und auf dem Cover von *Softporn Adventure* (rechts) ist die halbnackte Roberta Williams abgebildet.

THQ – Und schuld war nicht nur Nordkorea

Wer waren die noch mal?
Von 1989 bis 1994 macht THQ (kurz für Toy Headquarters) seinem Namen noch alle Ehre und stellt Spielzeuge her. In der Folge versucht man sich dann vollständig als Publisher und veröffentlicht Titel für Sony und Nintendo. PC-Spiele mit Hit-Charakter folgen dann erst in den 2000er-Jahren mit *Warhammer 40.000: Dawn of War*, *Supreme Commander*, *Titan Quest*, *STALKER* und der *Red Faction*-Reihe.




Der Ego-Shooter *Homefront* (links) macht mehr durch seltsame Marketing-Aktionen Schlagzeilen als durch seine Qualität. Ganz anders *Darksiders* (rechts): Das Spiel ist klasse, wird aber nicht zum Verkaufsschlager.

Wie und wann kam das Ende?
So gut die THQ-Titel auch sind, sie verkaufen sich einfach nicht – zudem greift man mit dem Konsolen-Tablet uDraw direkt ins finanzielle Klo. Gegen Ende der Firmengeschichte verhebt sich THQ noch folgenschwer an *Homefront*, einem als *Call of Duty*-Konkurrenten geplanten Shooter um eine Invasion der Nordkoreaner in den USA, der fies floppt. Und weil auch *Saint's Row 3* und *Darksiders 2* einfach nicht den erwünschten Erfolg bringen wollen, geht das Spielzeug-Hauptquartier im Jahr 2012 endgültig pleite.

Was wurde aus denen?
2013 werden die Marken von THQ in einer Auktion regelrecht verhökert. So wandern *Saint's Row* und *Metro* zu Deep Silver, *Homefront* wird von Crytek weitergeführt, Sega reißt sich Entwickler Relic unter den Nagel, Take 2 kauft *Evolve* und Ubisoft übernimmt die Rechte am *South Park*-Rollenspiel *Der Stab der Wahrheit*. Den Rest der Franchises (etwa *Darksiders*) erwirbt schließlich Nordic Games.



Die Mars-Revolution aus *Red Faction* bringt es auf insgesamt vier Teile (links im Bild: *Guerrilla*). *Titan Quest* (rechts) bleibt indes trotz toller Kritiken eine Eintagsfliege.

Unendliche Weiten

Open World und Sandbox als die Spielkonzepte der Zukunft

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper

Freiheit verführt: Offene Spielwelten wie die aus *The Witcher 3* oder *Batman: Arkham Knight* sind riesengroß, offen und extrem zeitaufwendig – und gerade deshalb verführen sie immer mehr begeisterte Spieler zum Endlos-Zock. PC Games über einen Trend, der einfach kommen musste. Und über eine folgenschwere Genre-Verwechslung.

Irgendwo auf Ard Skellig – einem Insel-Archipel, das einer Wikinger-Welt ähnelt aus CD Projekts Blockbuster-Rollenspiel *The Witcher 3*: Geralt von Riva streift durch dichtes Unterholz, sein Ziel ist der legendäre Wal-Friedhof. Auf dem befindet sich angeblich ein magisches Wikingerschwert, das der Hexer seit Tagen fieberhaft sucht. Das wurde einem der ansässigen Clans entwendet – und der zahlt eine saftige Belohnung für den Abenteurer, der es unbeschädigt zurückbringt. Damit es wieder seinen angestammten Platz über dem Kamin einnehmen kann.

Alle Spuren und Missionsnotizen führen nun zu ebenjenem trostlosen Stückchen Küste, auf das altersschwache Walfische kriechen, wenn sie Neptun die Flosse schütteln wollen. Eine Art Deponie für ausrangierte Meeressäuger also – und was den Monsterjäger mit der weißen Mähne dort erwartet, dass wissen weder er noch wir. Immerhin: Ein Wechsel ins Charaktermenü offenbart einen Helden, der für jeden Fall gerüstet ist. Ein sorgfältig geschärftes Stahlschwert, um Ganoven und aufdringliches Wildgetier zu enthaupten. Und eine mit Runen gespickte Silberklinge für das fachgerechte Tranchieren von Geistern, Ghulen sowie anderen Monstrositäten. Dann noch zwei prall mit Ölen, Tränken und ähnlichen Tinkturen ge-



Ark: Dino-tastischer Survival-Hit mit hohem Sandbox-Faktor.



Haben bereits Welten von stattlicher Größe geboten: Antike Rollenspiele wie *Ultima IV*.


Zombifizierter Überlebenskampf im Sandbox-Genre: *Day Z*.

füllte Satteltaschen – und fertig ist die mittelalterlich-fantastische Kampfmaschine. Ein Blick auf die Statistik des Monsterjägers stimmt ähnlich optimistisch: Geralt hat gerade erst die Erfahrungspunkte-Schwelle zur 22. Stufe überschritten. Damit scheint er für eine Mission, die gerade mal Level 15 erfordert, optimal gerüstet zu sein.

Der Open-World-Faktor

Doch dabei hat der bekannte Zögling der „Wolfsschule" die Rechnung ohne den „Open-World-Faktor" gemacht – also ohne all das bestialische bis verbrecherische Gesocks, das dem Helden auf dem Weg zum Ziel auflauert. Ard Skellige ist ein gefährliches Pflaster, Neuankömmlingen wird hier buchstäblich das Fell über die Ohren gezogen. Hinter den alten Bäumen lauern keulenschwingende Zyklopen, übergroße Spinnentiere, Felstrolle und Schlimmeres. Und die meisten der aggressiven Waldbewohner sind dem Level-22-Hexer hoffnungslos überlegen. Ergo: Wo immer die charakteristischen roten „Bleeps" auf Geralts Mini-Map erscheinen, gibt der tüchtig Fersen- beziehungsweise Hufgeld. Die eigentliche Quest mag mit Level 15 zu bewältigen sein, die Reise dorthin weniger.

Da hat es sein ebenfalls Monster jagender Kollege *Victor Vran* erheblich einfacher: Während der Bestien-Häscher von Haemimont Games mit Schwert, Sense und Wumme durch *Diablo*-artige Action-Dungeons randaliert, kann er sich fast immer sicher sein, an genau der richtigen Stelle zu sein und einer Herausforderung gegenüberzustehen, der er gewachsen ist. Der Trick dabei: Weil das Spielerlebnis geradlinig geskriptet ist, wissen die Spieldesigner ziemlich genau, was sie dem Helden wo abverlangen können. Das Spiel ist berechenbar. Ganz anders dagegen Geralts Streifzüge durch Velen, Novigrad, Skellige und Co: Weil der „Weiße Wolf" jederzeit überall hinspringen darf, sieht er sich früher oder später Aufgaben gegenüber, denen er nicht gewachsen ist. Noch nicht. Also zieht er weiter und sammelt erst einmal Erfahrung.

Spiele wie Piranha Bytes' *Gothic*-Reihe haben mit diesem Spielmodell Erfolg geschrieben. Obwohl sich der deutsche Entwickler mit seiner Inselwelt auf ein extrem überschaubares Areal beschränkt hat, so war es gerade dessen freie Begehbarkeit, die so viele Spieler angelockt hat: Nicht auf die Größe kam es an, sondern auf den Bewegungs- und Interaktions-Radius des Helden. Bereits im zweiten *Gothic* geriet man regelmäßig an Feinde, denen man nichts entgegenzusetzen hatte: Einmal die falsche Abbiegung genommen oder durch den falschen Höhleneingang gestolpert und schon fand das Heldenleben ein ebenso jähes wie unrühmliches Ende. Manch einem war das zu frustrierend, doch die meisten Rollenspieler nahmen die Wiederentdeckung der Open World im Rollenspiel-Genre begeistert auf. Freuten sich über das Gefühl einer echten Bedrohung – und darüber, den Weg durch eine lebensfeindliche Umwelt alleine finden zu müssen.

Open World als Spielkonzept

Das Gefühl, auf einer einsamen Insel ausgesetzt zu werden, das prägt idealerweise alle Open-World-Spiele. Open World als Spielkonzept, das fördert eine Art von Verlorenheit im Angesicht einer riesigen, unerforschten Welt. Und befeuert dadurch unseren Forscherdrang ebenso wie ein Gefühl, das uns als Spezies auszeichnet: Neugierde. Die Neugierde auf das, was hinter dem nächsten Hügel wartet. Und wo wir schon mal dabei sind: Was zum Teufel steckt hinter diesem Horizont?

Bei frühen Open-World-Titeln ist der Held niemals über diesen Horizont hinausgekommen: Antike Bild-Umblätterer wie *Fate: Gates of Dawn* lockten ständig mit der gleichen, gepixelten Bergkette, die die

ZEHN OPEN-WORLD-SPIELE, DIE ES IN SICH HABEN

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM



Als *Skyrim* 2011 erscheint, gelten Singleplayer-RPGs in einer offenen Fantasy-Welt als klinisch tot. Aber Pustekuchen: Bethesdas Ausflug zu den Wikingern der *Elder Scrolls*-Welt weckt nicht nur Solo-Rollenspiele aus seinem Dornröschenschlaf, auch das Open-World-Genre besteht hier im Angesicht schuppiger Echsen seine Feuerprobe. Der Streifzug durch die sturmgepeitschten Gebirgszüge der Fantasy-Welt Himmelsrand tritt eine regelrechte Lawine los: Ob Gameplay, Zauberkunststücke oder Helden – an *Skyrim* ist einfach alles Kult. Ergebnis: Über 20 Millioonen verkaufte Spiele.

THE WITCHER 3: WILD HUNT



Kein Open-World-Rollenspiel hat seit *The Elder Scrolls 5: Skyrim* einen vergleichbaren Hype ausgelöst: Nach dem Schlauch-Design des Vorgängers bietet *The Witcher 3* die aufwendigste Fantasy-Welt überhaupt. Die ist nicht nur zum Heulen schön und riesengroß, außerdem bietet sie als erstes RPG genau die Bewegungsfreiheit, von der Genre-Fans schon immer geträumt haben: Abgesehen von hohen Mauern ist diese Spielwelt wirklich grenzenlos. Ladepausen gibt's nur bei der Schnellreise über die Landkarte.


Respektlos, schrill, satirisch: *Saints Row 4* ist für viele Genre-Fans das lustigere und bessere *GTA*.


Bauen in den Tiefen des Alls: *Space Engineers*.

Grenzlinie zwischen Spielwelt und Firmament bildete. Doch die Berge erreichen oder gar darin herumkraxeln, das war unmöglich. Zumindest nicht bei solchen Spielen, in denen man die offene Spielwelt aus der Ich-Perspektive durchwanderte: Die gehörte spätestens seit FTLs *Dungeon Master* gerade im Rollenspiel-Genre zum guten Ton, denn viele Spieler wünschten sich mehr Immersion. Die Pseudo-3D-Grafik dieser frühen Fantasy-Kosmen blätterte in einem winzigen Grafikfenster um, der Großteil des Bildschirms wurde von Statistiken und bürokratischen Feinheiten belegt. Trotzdem reichte das Fenster aus, um die Fantasie einer Generation digitaler Abenteurer zu beflügeln: Der Ausblick in eine weitgehend frei durchstreifbare Umwelt war alles, was man sich damals wünschen konnte.

Open World damals und heute

Dabei gibt es probate Open-World-Erlebnisse schon seit Langem: Richard Garriots *Ultima*-Episoden funktionierten ebenso nach dem Prinzip der „freien Begehbarkeit" wie ein *Wizard's Crown*. Letzteres beschränkte unseren Handlungsradius auf eine Stadt nebst angrenzender Ländereien, doch die Kriterien für einen frühen „Open World"-Titel waren erfüllt: Sich innerhalb der Stadtgrenzen überall hinzubewegen – das funktionierte schon damals und machte einen wesentlichen Reiz vorsintflutlicher Rollenspiele aus. Das Spielerlebnis in Spargrafik und von oben zu betrachten, das mag im Angesicht eines *Witcher 3* wenig aufregend erscheinen – doch ein Open-World-Spiel definiert sich weder durch die Perspektive noch durch die Größe des Terrains. Es geht um die Bewegungsfreiheit. Darum, dass man nicht durch eng abgesteckte Level-Grenzen oder enge Schlauchkorridore gelotst wird. Und darum, das aktuelle Fertigkeiten-Set des Alter Ego überall einsetzen zu können. Das gilt für ein *The Legend of Zelda: A Link to the Past* ebenso wie für ein *Ultima 5*, ein *Grand Theft Auto* oder eben ein *Witcher 3*.

Dabei ist die Begriffsdefinition alles andere als einfach: Ein *Final Fantasy 7* oder ein *Dragon Age: Origins* zum Beispiel gelten nicht als Open-World-Spiele, obwohl man in beiden eine gigantische Welt durchstreift. Der Grund: Das Entdecker-Erlebnis ist nicht grenzenlos. Gemeint sind damit nicht etwa die Grenzen, die das Ende der gesamten Spielwelt markieren (denn kein digitaler Kosmos ist unendlich), sondern systemische Grenzen innerhalb des Spielareals. Also die Sorte „Mauern", die der Entwickler aufgrund Design-seitiger oder technischer Einschränkungen hochgezogen hat. Dazu zählen Ladebildschirme ebenso wie der Wechsel von einer Interaktionsebene zur anderen: Etwa vom Kartenbildschirm in die detaillierte Spieloptik in den Kampfbildschirm und zurück. Oder die Kollision mit unsichtbaren Mauern beziehungsweise Ladegrenzen: Ist die Spielwelt in einzelne Teilbereiche eingeteilt, bei deren Überschreitung wir durch einen Ladebildschirm geschleust werden? Wenn ja, dann ist eines der wichtigsten Kriterien für ein Open-World-Erlebnis nicht gegeben. Das gilt für ein *Tomb Raider* ebenso wie für ein *The Evil Within* oder sämtliche *Silent Hill*- oder *Resident Evil*-Abenteuer: Indem wir diese unsichtbaren Design-Grenzen passieren oder über eine Karte die Teilbereiche der Spielwelt anwählen, dürfen wir überall hin – aber der Weg zum Ziel führt uns durch Schlauch-Levels und konfrontiert uns mit Ladebalken. Open World – das geht anders.

Worum geht's hier eigentlich?

Aber wie geht's denn jetzt eigentlich? Tatsächlich ist der Begriff noch nicht sonderlich alt: Zur Zeit der erwähnten Rollenspielklassiker hatte das Konzept der freien Begehbarkeit noch keinen eigenen Namen – damals war

ZEHN OPEN-WORLD-SPIELE, DIE ES IN SICH HABEN - FORTSETZUNG

GRAND THEFT AUTO 5



Weil der fünfte Teil von Rockstars bekanntem Verbrecher-Aufgebot erzählerisch der stärkste ist, bricht er gleichzeitig mit einigen Open-World- und Gameplay-Konventionen der Serie: Der dauernde Wechsel zwischen den drei Hauptcharakteren birgt erzählerische Stärken, reduziert aber gleichzeitig den Forschungs- und Sandbox-Faktor des sonst kriminell starken Abenteuers. Mit der digitalen Millionen-Metropole Los Santos schafft Rockstar einen wichtigen Meilenstein: Die *Grand Theft Auto*-Schauplätze waren bisher nicht für ihre Ästhetik bekannt, doch Teil 5 ist gerade visuell ein echtes Vorzeigestück.

ASSASSIN'S CREED UNITY



Das letzte *Assassin's Creed* hat wegen seiner vielen Anfangs-Bugs und lästigen Online-Features einen schlechten Ruf, doch als Open-World-Spiel ist es der bisherige Gipfel von Ubisofts Meuchler-Mär: Paris als Schauplatz kommt ohne Grenzen beziehungsweise Ladepausen-Screens aus, ist mit historisch wertvollen Details nur so gespickt und wartet mit zahllosen Gebäuden auf, die sich nahtlos durchqueren lassen. *Unity* ist bereits wegen seiner Bewohner einen Besuch wert: Zu beobachten, wie der pöbelnde, wütende, brandschatzende Mob seinem Tagwerk nachgeht und sich untereinander bekämpft – das muss man einfach gesehen haben.



Deutsches Rollenspiel mit Open-World-verwandter Bewegungsfreiheit: *Lords of the Fallen*.

Viel Bewegungsfreiheit, wenig Grafik: Das Uralt-Rollenspiel *Wizard's Crown*.

es schlicht und ergreifend eine Genre-Sache. Bei RPGs und Adventures wollte man dem Spieler wie selbstverständlich die größtmögliche Freiheit geben – für alle anderen Genres dagegen war die Frage ohnehin überflüssig. Und das, obwohl beispielsweise Vertreter der „Metroidvania"-Schule schon früher einen Open-World-verwandten Ansatz verfolgten: Ob *Super Metroid*, *Castlevania* oder *Wonderboy* – all diesen Jump&Run-/Adventure-Hybriden waren die horizontal-verhupfte Entsprechung zu einem *Zelda*-Abenteuer. Denn wie die Abenteuer des berühmten Spitzohrs Link setzten sie alle auf eine Welt, in der viele Spielbereiche erst dann zugänglich wurden, wenn die Figur über einen passenden „Schlüssel" verfügte – also einen waschechten Schlüssel, ein anderes Objekt oder eine neue Fertigkeit. Waren erst einmal alle Bereiche zugänglich, dann durfte die Figur bereits besuchte Terrains noch einmal ablatschen.

Trotzdem wurden auch hier einige wichtige Bedingungen für ein Open-World-Abenteuer nicht erfüllt: Zwischen den einzelnen Level-Passagen hemmten meist Laudepausen den Spielfluss, außerdem entspricht das Bewegungsmuster (rechts-links-oben-unten) nicht gerade dem eines echten Menschen. Das macht aber einen wesentlich Teil des Open-World-Gefühls aus: Der Held muss vorwärts, rückwärts, seitwärts beziehungsweise diagonal wetzen und idealerweise zumindest kleine Höhenunterschiede überwinden können. Ob das Spielgeschehen dabei von oben betrachtet wird oder man einem modernen 3D-Protagonisten über die Schulter schaut, das spielt dabei keine große Rolle.

Doch obwohl offene und frei begehbare Welten für viele Jahre allgegenwärtig waren, gerieten sie Mitte der Neunzigerjahre allmählich aus der Mode: Mit dem Siegeszug der Playstation begann für alle Gamer ein neues Zeitalter – ganz gleich, ob sie nun auf PC oder Konsole zockten. Der Markt wurde in dieser Zeit neu durchgemischt, an die Stelle der alten Pixelwelten traten polygonale Universen und moderne Ecken-Recken: Die kraftvollen 3D-Chips in der Playstation und auf den frühen 3D-Beschleunigerkarten machten es möglich. Auch der neue Datenträger CD trug zur Grafik-Revolution bei: Die Spielwelten wurden immer realistischer, plastischer und prachtvoller. Aber nicht unbedingt größer. Neue Marken wie *Tomb Raider* hat man neuartig präsentiert, obendrein boten sie einen ungeahnten Grad an Interaktion. Ganz zu schweigen von ihrer „Vertikalität": Die neuen Spielwelten wirkten umso authentischer, weil sie dem Spieler ein Gefühl von Höhe, Tiefe und Weite vermitteln.

Generation Playstation

Doch trotz (oder gerade wegen) dieser bahnbrechenden Errungenschaften waren die Abenteuer der Generation Playstation meist keine Open-World-Erfahrungen: Fast alle Revolutionen fanden innerhalb eng gesteckter Grenzen statt – und die wenigen Titel, die uns die Chance auf eine freie, grenzenlose Schauplatz-Erkundung bieten konnten, waren inszenatorisch dermaßen unterentwickelt, dass man ihnen kaum Beachtung zollte. Noch mal zur Erinnerung: Spiele wie ein *Final Fantasy 7* oder *Suikoden* sind zwar großartige Abenteuer in einem episch dimensionierten Schauplatz, aber die Spielerfahrung wird hier durch Ladegrenzen und allerlei unsichtbare Mauern fragmentiert. Ergo: Keine Open World!

Das Spiel, an dem unsere heutige Begriffs-Definition festgemacht wird, erscheint erst 2001: *GTA 3*. Die zunächst PS2-exklusive Ganoven-Action wird anders als ihre beiden vogelperspektivischen Vorgänger aus einem modernen Verfolger-Blickwinkel bereist und breitete vor den be-

DARKSIDERS 2



Abgesehen von einem viel zu abrupten Ende ist das zweite *Darksiders* aus dem Jahr 2012 ein geradezu beispielhafter Open-World-Vertreter: Die drei abgebildeten Existenzebenen lassen sich jeweils frei durchstreifen, neue Terrains werden nach *Zelda*-Art mit neuen Fertigkeiten und Gegenständen geöffnet. Das prachtvoll präsentierte Action-Rollenspiel um den apokalyptischen Reiter Tod ist wegen des Niedergangs von Publisher THQ nebst dazugehörigem Entwickler-Studio ziemlich untergegangen, doch Rollenspiel- und Open-World-Freunde satteln unbedingt das Knochenpferd des maskierten Gevatters!

FALLOUT 3



Bei Open-World-Games und Bethesda haben die meisten bis zur Ankündigung von *Fallout 4* an *The Elder Scrolls 5: Skyrim* gedacht – doch bereits mit dem dritten *Fallout* hat das Studio gezeigt, dass es offene, interessante Spielwelten bauen kann wie kaum ein anderes. Die von Mutanten und Ganoven durchstreifte, postapokalyptische Rollenspielwelt ist eine ebenso verstörende wie augenzwinkernde Horrorvision – angereichert mit einer packenden Story und herrlich abgedrehten Nebenquests und witzigen Charakteren. Und ein Zerrbild dessen, was man sich in den 50er-Jahren unter dem Weltuntergang vorgestellt hat.

geisterten Spielern eine ganze Stadt aus. Einen gigantischen virtuellen Tummelplatz, in dem wir nahtlos von einem Ort zum nächsten laufen, fahren oder fliegen durften. Eine Welt, die buchstäblich keine „Balken" hatte. Ein komplettes Spielerlebnis ohne jede Levelstruktur.

Für viele Gamer und auch Designer gilt Rockstars Geniestreich damit als der Urknall des modernen Open-World-Spiels. Zugleich taucht erstmals ein Begriff auf, der bis heute als Alternativ-Bezeichnung für Open-World-Spiele gilt. Auch wenn's im Grunde nicht stimmt. Gemeint ist das „Sandbox-Game". Bereits das Wörtchen beschwört ein Bild herauf, das den Begriff eigentlich unmissverständlich erklärt – eigentlich: Eine Sandbox voller Spielzeug lädt zum ausgiebigen Toben, Bespielen und Experimentieren ein – sandiger Spaß mit Schippe, Eimerchen und Co. Was wir wohl damit machen dürfen? Und genau in dieser Frage versteckt sich der Genre-Gag: Was wir mit den Werkzeugen anstellen, die man uns zur Verfügung stellt, das bleibt uns überlassen. Die einzigen Grenzen sind der Rahmen der Sandbox und das Tool-Set selber. Aber abgesehen davon ist idealerweise alles drin.

Willkommen in der Sandbox

Wer im Zusammenhang mit *GTA* von einem Sandbox-Spiel redet, hat also nur bedingt recht, vor allem aber spielt er damit auf die unzähligen Möglichkeiten an, die ihm das Spielerlebnis bietet. Schauplätze wie die *GTA*-Metropolen offerieren nicht nur jede Menge unterschiedliche Missionen, auch abseits des eigentlichen Gameplay-Kerns gibt es jede Menge zu tun. Golf spielen, Jetski fahren, im Stripclub den drallen Damen zusehen, Freizeitparks besuchen oder einfach nur so zum Spaß durch die schicke Landschaft cruisen – hier geht es ebenso sehr um die Simulation einer lebenden, atmenden Welt wie um das Abenteuer an sich. Doch genau das ist es, was auch einem *GTA* die Definition „Sandbox" verwehrt. Reine Sandbox-Titel leben ausschließlich vom Experimentieren, vom spielerischen Treiben innerhalb des namengebenden Sandkastens. Sie kommen ohne Story aus, ohne Missionen und ohne Charaktere, die das Spielerlebnis in bestimmte Bahnen lenken. Die Sandbox kennt nur die Erzählung des Spielers selbst. Ob er mit Sand und Eimer eine Burg baut, in der er anschließend seine Actionfiguren aufmarschieren lässt, oder dabei selber als Riese auftritt, der die Sand-Zivilisation lachend zertrampelt – was hier passiert, das bleibt allein ihm überlassen.


Offene Rollenspielwelt mit hohem Multiplayer-Faktor: Ubisofts Dauer-Verschiebungs-Kandidat *The Division*.

Open World nach Sandbox-Art

Will heißen: Ein Spiel wie *GTA* lässt sich nach Sandbox-Art erleben, aber ist es deshalb auch eine? Nein. Denn Gameplay-Elemente wie Fahren, Ballern, Laufen, Golfen und so weiter sind nicht Bestandteil eines kohärenten Tool-Sets. Vielmehr bilden sie alle ihre eigenen kleinen Gameplay-Inseln, von denen jede Einzelne mit einem neuen Werkzeugkasten kommt. Einer eigenständigen Button-Belegung, neuen Gameplay-Mechanismen, einem anderen logischen System. Ein Aspekt übrigens, der nicht eben zu den Stärken der *GTA*-Reihe gehört.

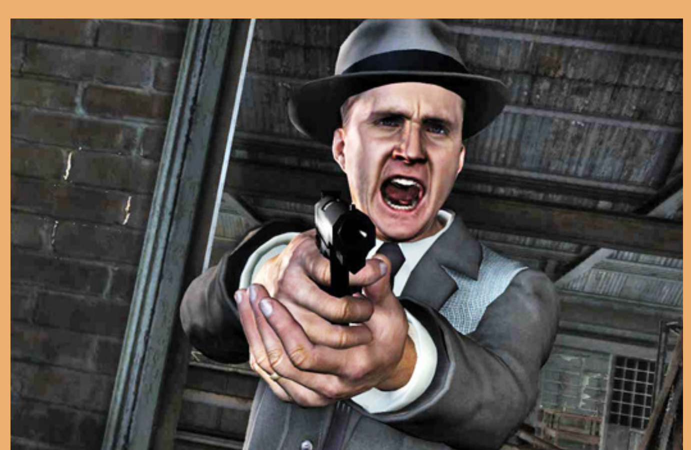
Hexer Geralt von Riva darf sich ebenfalls nicht Sandbox-Held nennen: Sein Abenteuer besteht aus einer gigantischen Summe kleinerer und größerer Zielsetzungen – Probleme, die allesamt mit Schwert, Zauberei und Co. gelöst werden. Geralt darf die Spielwelt zwar frei durchstreifen und dabei reichlich schöne Aussicht genießen, aber wirklich experimentieren kann er nicht. Zugegeben: Er darf ausprobieren, wie weit sich sein Schwert in den Wanst eines stinkenden, sabbernden Biests treiben lässt. Oder wie anfällig das Monster auf all seine Öle und anderen Hexen-Mittelchen reagiert. Doch die Antworten auf all diese Fragen sind vom Programm fest vorgegeben – sie stellen keinen Versuchsaufbau dar, den es durch den Spieler zu ergründen gilt. Gewiss: Auch die Open-World-Definition lässt sich auf *The Witcher* nur dann anwenden, wenn man mindestens ein Auge zudrückt. Denn der von üppigen Ladezeiten verunzierte Wechsel von einem zum anderen Landstrich (über die Karte) fällt eigentlich aus dem Raster. Zur Ehrenrettung des narbengesichtigen Haudegen trägt die schiere Größe der jeweiligen Gebiete bei: Die sind so riesig, dass jedes für sich bereits eine Art eigenes Open-World-Game darstellt. Außerdem darf jede Behausung, jeder Schuppen, jeder Palast und jede kleine, verrauchte Kaschemme ohne jede Ladepause betreten werden. Das ist etwas, das nicht mal ein *Skyrim* konnte – und das gilt schließlich als der Titel, der dem Open-World-Konzept zum endgültigen Siegeszug verholfen hat.

Die Eckpfeiler der Rezeptur

Wer dagegen wissen will, was ein waschechtes Sandbox-Spiel ausmacht, der muss einen Blick auf die

ZEHN OPEN-WORLD-SPIELE, DIE ES IN SICH HABEN - FORTSETZUNG

L.A. NOIRE

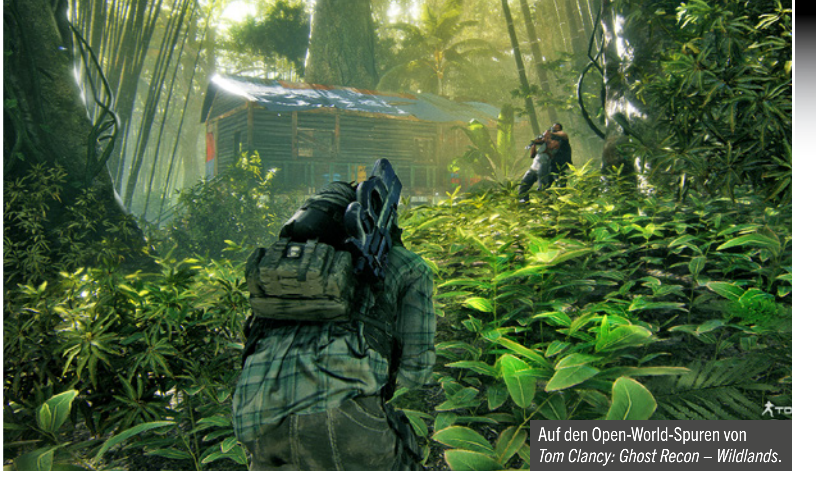


Deckungs-Shooter und Ermittlungs-Abenteuer: Die Open-World-Tour durch das Los Angeles der späten 40er-Jahre wurde nicht nur wegen ihres Szenarios berühmt – vor allem die plastische Darstellung der Charaktermimik lenkte viel Aufmerksamkeit auf das Projekt. *L.A. Noire* leidet unter vielen typischen Open-World-Problemen. Darunter vor allem der Konflikt zwischen der freien Erkundung der offenen Welt auf der einen und der geradlinig-cineastischen Erzählweise auf der anderen Seite. Trotzdem: *L.A. Noire* ist Atmosphäre pur – und definitiv einen Ausflug wert.

MAFIA 2



Gerade erst hat die Ankündigung von *Mafia 3* eingeschlagen wie ein Bombe – doch Teil 2 des Ganoven-Epos hat damals eine Menge Kritik einstecken müssen. Obwohl die frei befahrbare Stadt des Action-Adventures alle Kriterien an ein Open-World-Spiel erfüllt, so bietet sie abseits der zentralen Geschichte kaum Möglichkeiten oder Missionen, um länger im *Mafia*-Universum zu verweilen. Klarer Fall: Viel Open World, aber null Sandbox. Trotzdem: Die packende Präsentation ist Grund genug, den Zündschlüssel rumzudrehen.


Auf den Open-World-Spuren von *Tom Clancy: Ghost Recon – Wildlands.*

jüngste UGC- und Survival-Bewegung werfen (UGC für „User Generated Content“): Spiele wie die Dino-Hatz aus *Ark: Survival Evolved*, *Rust*, *7 Days to Die*, *Space Engineers* oder *DayZ* fußen allesamt auf den Eckpfeilern der Sandbox-Rezeptur. Frei begehbare, offene Welten werden hier mit solchen Spielelementen gepaart, die dazu einladen, die innerhalb der Sandbox gültigen Regeln zu modifizieren, sie auszudehnen und manchmal sogar zu brechen. Es wird experimentiert, geforscht, gehämmert, gewerkelt sowie gebaut. Und letztlich ist hier fast immer der Weg das Ziel.

Das Skurrile daran: Viele Spieletitel passen nur so lange in die Sandbox, wie sie sich noch im Early-Access-Stadium befinden. Bekommen sie dagegen später eine Kampagne spendiert, dann ist es in den meisten Titeln vorbei mit der Sandkasten-Definition. Beispiel: Die putzigen Indie-Aliens aus *Kerbel Space Program* beackerten während der ersten Monate eine Welt wie aus dem Sandbox-Bilderbuch, doch inzwischen steht eine Kampagne im Mittelpunkt des Abenteuers. Und die will erst einmal durchgearbeitet werden. Nur so lassen sich all die neckischen Werkzeuge freischalten, mit denen die kleinen Baumeister anschließend produktiv werden.

Auslöser dieser Bewegung ist Perssons *Minecraft* – ein Paradebeispiel für das, was ein modernes Sandbox-Spiel ausmacht. „Notch“ gibt seinen Spielern ein minimalistisches Tool-Set in die Hand, mit denen sie maximale Effekte erreichen und die Spielwelt nach ihren eigenen Vorstellungen umgestalten. Obwohl die Kreativ-Komponente keine zwangsläufige Voraussetzung für eine Einordnung in diese Spielart der Open-World-Gattung darstellt, so ist sie doch hilfreich: Die meisten aktuellen Sandbox-Vertreter kommen mit zumindest einem Minimum virtueller Heimwerkerei. Beispiele wie *Don't Starve* brechen die durch *Minecraft* etablierte Survival- und Kreativ-Kombi auf ein Minimum der ursprünglichen Elemente herunter. Nun passt das im Tim-Burton-Stil illustrierte Comic-Gewusel noch immer (wenn auch nur haarscharf) in die Grenzen der Sandbox, aber diese Einordnung verdankt es vor allem seiner Verwandtschaft zu Mojangs Genre-bildendem Vorzeigewerk. Gleichzeitig zeigt *Don't Starve* dabei auf, dass nicht jedes Sandbox-Game in einer offenen Spielwelt stattfindet. Dennoch: Nur die wenigsten Open-World-Titel sind auch Sandbox-Spiele – aber fast jedes Sandbox-Game wird in einer offenen Spielwelt ausgetragen.

Offene Welten auf Erfolgskurs

Doch ganz gleich ob mit oder ohne Sandbox-Komponenten: Offene Spielwelten erfreuen sich wachsender Beliebtheit, immer mehr große Titel setzen auf diese Art Bewegungsfreiheit. *The Witcher 3*, *Batman: Arkham Knight*, *Saints Row 4*, *Fallout 4*, *Assassin's Creed Syndicate*, *Ghost Recon: Wildlands*, *Mad Max*, *The Legend of Zelda*, *Final Fantasy 15*, *The Division*, *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain*, *Just Cause 3*: alles Titel, die eine frei begehbare Spielwelt bieten. Eine Spielwelt, in der es nur dort Grenzen gibt, wo sie wirklich Sinn machen. Für die Kunden bedeuten derartige Games-Welten den Aufenthalt in einer Art paralleler Existenzebene. *Call of Duty* oder *Uncharted* sind bloße Spiele, doch *The Witcher 3* und *Arkham Knight* kommen virtuellen Urlaubsparadiesen gleich – für einen zünftigen Abenteuerurlaub mit Schwert, Greifhaken und schwarzer Magie. Solcherart sind die Welten, in denen wir schon immer verweilen und uns austoben wollten – und damit der eigentliche Grund, aus dem wir überhaupt spielen.

Und offenbar stellen sie so etwas wie den logischen Gipfelpunkt einer Evolution dar, die sich ständig wiederholt: Sobald die aktuelle Grafiktechnologie ausgereift genug ist, wetteifern immer mehr offene Spielwelten um unsere Gunst. Doch heutige Entwickler haben einen entscheidenden Vorteil gegenüber denen von einst: Indem sie ihre Schauplätze mit ständig neuen Inhalten erweitern, machen sie aus einem Abenteuer ein ganzes Abenteuer-Set. Eines, das die Zukunft unseres Hobbys definieren wird. Denn warum spielen wir sonst, wenn nicht, um andere Welten zu erforschen? Sicherlich, das Potenzial, das in den digitalen Welten schlummert, beginnen wir gerade erst zu entdecken. Aktuelle Open-World-Schauplätze leiden häufig unter Content-Überfüllung. Ihre Karten sind so mit Missions-Markern gespickt, dass wir vor lauter Jobs das vergessen, worum es eigentlich geht. Um das Entdecken, das Spielen, das Experimentieren. Kurzum: Jedes Open-World-Spiel sollte zumindest ein bisschen Sandbox sein. Und dabei mehr Mut zur gezielten Inhaltslosigkeit beweisen: Es macht auch mal Spaß, einfach ein wenig spazieren zu gehen. Ohne dabei auf Schritt und Tritt über neue Missionen oder prall gefüllte Schatztruhen zu stolpern. ❑

RED DEAD REDEMPTION



Die Wildwest-Antwort auf *Grand Theft Auto* ist unserer Meinung nach noch besser als das großstädtische Vorbild: Anders als die vor Hektik nur so brodelnden *GTA*-Metropolen ist der Ritt durch Arizona, Texas und New Mexico so angenehm entschleunigt und auf Sightseeing gebürstet, dass gerade Genre-Fans vor Glück heulen möchten. *Red Dead Redemption* ist eines der besten Beispiele für Open-World-Games als Urlaubsziel mit zahlreichen Aktivitäten: Trotz der starken Frontfigur ist hier vor allem die Umgebung der Star!

LEGO CITY UNDERCOVER



Durch *GTA*-artig angelegte, offene City-Panoramen brausen, das können auch die LEGO-Männlein von Traveller's Tales: Mit dem – leider Wii-U-exklusiven – *LEGO City Undercover* (2013) fährt der britische Jump&Run- und Bauklotz-Experte sein bestes Klötzchenspiel auf: Der widerspenstige Mini-Cop Chase McCain wetzt, fährt, kraxelt, prügelt und pöbelt durch eine Stadt nebst anschließender ländlicher Gegend. Wäldchen, Flussläufe und Gebirgspassagen sind nicht nur die perfekte Virtualisierung von LEGOS „City“-Baukästen, sie schlagen sogar das Vorbild. Zumindest kosmetisch.

Das Ende der Indie Märchenstunde

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper

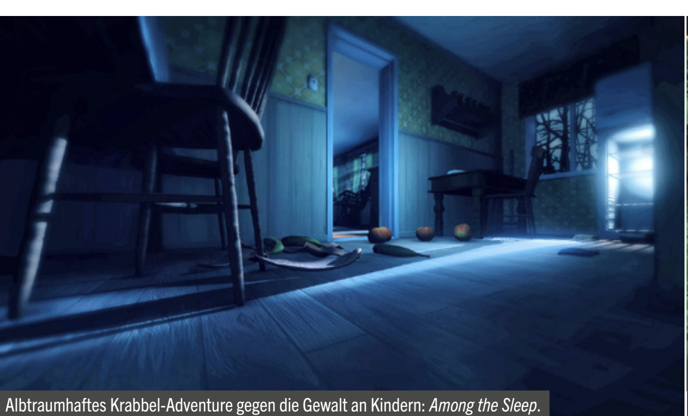
Sie kamen, sie sahen, sie verloren: Die Crowd hat keine Power mehr.

Sie haben uns ehrgeizige Projekte beschert und virtuelle Welten gebaut, für die große Publisher nicht den nötigen Mut hatten: Indie-Entwickler wie Markus Persson und Phil Fish waren die Stars einer völlig neuen Games-Bewegung. Doch jetzt sind die Jungen und Wilden in der Realität gelandet, liefern statt kreativen Höhenflügen nur noch Stangenware. Aber warum eigentlich? PC Games über ein Ende, das abzusehen war.

„Willkommen in der Kickstarter-Community, wo mehr als 8 Millionen Menschen bereits über 1,5 Milliarden US-Dollar dazu beigetragen haben, 80.000 Projekte ins Leben zu rufen – und täglich werden es mehr!“ So begrüßt die deutsche Kickstarter-Webseite (kickstarter.com/germany) ihre Besucher: Seit dem 12. Mai 2015 dürfen auch deutsche Spendensammler ihre Projekte und Aktionen bei der bekannten Crowdfunding-Kollekte unterbringen. Bei unserer eigenen, einheimischen Version von genau jener Internet-Plattform, über die auch Spieleprojekte Unterstützer finden – Projekte wie Tim Schafers *Broken Age* (Arbeitstitel: *Double Fine Adventure*) oder die Android-Konsole Ouya, die beide als wichtige Anheizer für das Konzept gelten.

Ob Computerspiel, Trading-Card-Game, Roman, Motion-Control-Armband, Comic, Brettspiel oder ein anderes ehrgeiziges Produkt: Über Kickstarter treten die Macher mit potenziellen Unterstützern in Kontakt, stellen ihre Konzepte, Demos und Prototypen vor, plaudern vor laufender Kamera über ihre Visionen, Hoffnungen, Ambitionen. Und sacken dafür idealerweise genug Geld ein, um ihre Träume verwirklichen zu können. Denn genau darum geht es bei Kickstarter. Im Grunde ist die Traummaschine nichts anderes als eine Monetarisierungsplattform. Ein E-Commerce-Portal, bei dem Geschäftsleute Investoren finden. Investoren, die so genügsam und zahm sind, dass sie ihr Geld nicht wiederhaben wollen und auch keinen Wert auf eine Gewinnausschüttung legen: Fans.

Schlimmstenfalls kommt es im Netz zu den berüchtigten Shit-


Albtraumhaftes Krabbel-Adventure gegen die Gewalt an Kindern: *Among the Sleep*.


Ungewöhnliches Strategie-Aufgebot mit Präsentationsschwächen: *Massive Chalice* von Double Fine.



Laufen, springen, lecken: Der trashige *Goat Simulator* lebt von seinem Gute-Laune-Faktor.



Erinnern an japanische 16-Bit-Rollenspiele: *To the Moon* und *A Bird Story* von Freebird Games wurden beide mit dem RPG Maker entwickelt.



Ging unter den Namen *Double Fine Adventure* auf Kickstarter, sammelte Millionen und enttäuschte auf hohem Niveau: *Broken Age* von Tim Schafer.

storms – doch den Empfänger des Zielbetrags braucht das zunächst nicht zu interessieren, denn das Geld liegt ja schon sicher auf seinem Konto. Trotzdem sollte er sich davor hüten, das Vertrauen seiner Unterstützer zu enttäuschen. Denn neben ihren Finanzen schenken die dem Produkt ihres Herzens vor allem einen gigantischen Vertrauensvorschuss. Und den zurückzuzahlen, das ist manchmal wichtiger als das Geld. Von dem haben sich die Backer bereits verabschiedet, aber jetzt erwarten sie etwas dafür. Sollten sie das nicht bekommen, dann beschädigt das nicht allein das betroffene Projekt, sondern gleich das ganze Konzept: das Konzept Kickstarter, das Konzept Crowdfunding und das Konzept des Independent-Publishings. Mit seiner Spende investiert der Nutzer zwar vor allem in das finanziell unterstützte Spiel, aber ebenso in die Idee einer mündigen Nutzerbasis und einer verspielten Großfamilie, in der Gamer und Spielemacher alle gleich sind. In der sich alle von der bösen Games-Industrie emanzipieren, um gemeinsam Visionen zu verwirklichen, für die ein zutiefst kapitalistisch gesteuerter Publisher nicht die nötige Traute besitzt.

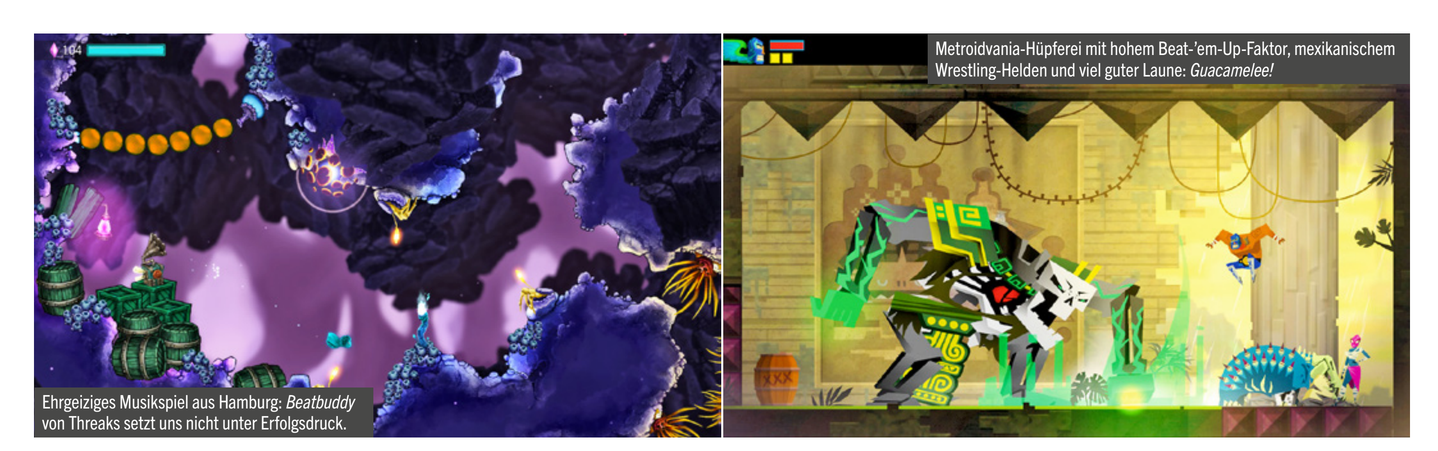
So viel zur Theorie. Die Realität sieht nämlich ein bisschen anders aus: Indies leben im selben kapitalistischen System wie User und große Publisher. Sie müssen ihre Rechnungen bezahlen, den Kühlschrank füllen und zuerst immer daran denken, ihre eigenen Schäfchen ins Trockene zu bringen. Trotzdem ist die Kickstarter-Vision wichtig, das sich aus ihr ergebende Zusammengehörigkeitsgefühl hält die Szene in Bewegung. Denn das Wechselspiel aus Spendern und Spenden-Empfängern ist nichts anderes als eine szenische Zusammenkunft. Eine virtuelle Convention, auf der sich Kreative und Konsumenten begegnen, um gemeinsam etwas zu stemmen. Und Fans ihren Stars unter die Arme greifen, sich höchstpersönlich an ihrem Schaffen beteiligen, sie unterstützen. Ob man nun ein Tim-Schafer-Spiel auf Kickstarter mitfinanziert oder sich auf einer Star-Trek-Convention von Brent „Data" Spiner eine *The Next Generation*-Actionfigur signieren lässt: In beiden Fällen hat man dabei geholfen, einem Jugendhelden die Rente zu sichern.

Der Zorn der Fans

Doch wie bitter schmeckt dann eine Enttäuschung? Wird der Star-Trek-Anhänger auf der Convention von seinem Idol links liegen gelassen oder angefaucht, dann trottet er deprimiert nach Hause und weint bittere Krokodilstränen. Wird er dagegen enttäuscht, weil der vermeintliche Held seine Kickstarter-Spende in den Sand setzt, dann ist die Situation ähnlich verzwickt: Enttäuschung und Zorn der Fans sollte man niemals unterschätzen – denn sie akkumulieren sich schnell zu einem digitalen Unwetter. Einem Tornado, der Karrieren zerstört, Existenzen ruiniert und die Pläne von Großkonzernen durchlöchert. Genau darum geht es ja beim Crowdfunding: Die Crowd zeigt ihren Einfluss. Und wird sie enttäuscht, dann zeigt sie ihre Zähne!

Für Entwickler können kritische Fan-Reaktionen zum Problem werden, denn die per Kickstarter gesammelten Tausender und Millionen sind noch lange kein Verdienst. Wer es mit seinem Projekt ernst meint, der finanziert mithilfe des erfolgreichen Spendengangs zwar die Entwicklung, aber Geld hat er damit noch keines verdient. Es sei denn, er hätte von Anfang an einen saftigen Teil für sich selbst einkalkuliert. Im Falle von B*roken Age* zum Beispiel mutmaßen enttäuschte Backer bereits seit Langem, Schafer hätte von den knapp 3,4 Millionen Kickstarter-Dollar nur einen Bruchteil für sein Adventure eingesetzt. Der Rest ist wohl – so die Vermutung vieler ehemaliger Fans – für die Unternehmensrettung oder andere Titel draufgegangen.

Wie stocksauer die Crowd werden kann, wenn sie sich betrogen fühlt, das zeigt sich an der VR-Brille Oculus Rift. Auch der schöne neue Traum von der virtuellen Realität wurde auf Kickstarter geboren. Als sich Oculus VR 2014 schließ-



Ehrgeiziges Musikspiel aus Hamburg: *Beatbuddy* von Threaks setzt uns nicht unter Erfolgsdruck.

Metroidvania-Hüpferei mit hohem Beat-'em-Up-Faktor, mexikanischem Wrestling-Helden und viel guter Laune: *Guacamelee!*


Und noch ein First-Person-Walker mit seichtem Knobelniveau: *Homesick* spielt mit Licht und Schatten, um neue Wege zu öffnen.


Toastbrot statt Ziege: *I am Bread* ist ähnlich durchgeknallt wie der *Goat Simulator* und spielt gezielt mit unserer Orientierung.

lich für zwei Milliarden Dollar von Facebook-Chef Mark Zuckerberg kaufen ließ, da riss vielen ehemaligen Backern der Geduldsfaden. Ihre Argumentation: Wofür hat man Palmer Luckey und Co. erst zweieinhalb Millionen Crowd-Dollar überwiesen, wenn sie jetzt im Geld schwimmen? Ihr Fazit: Luckey ist ein Gangster und soll das Geld gefälligst zurücküberweisen! Nicht umsonst haben der Oculus-Boss und seine Familie von den entrüsteten Kickstarter-Supportern sogar Morddrohungen erhalten. Man sieht: Mit der Crowd ist nicht zu spaßen!

Tod allen Verrätern!

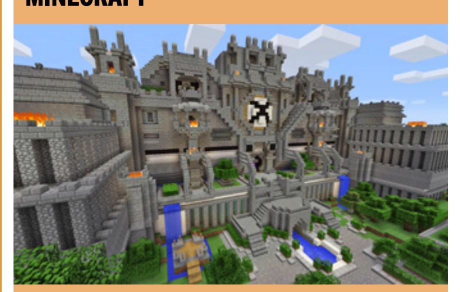
Dass die Crowdfunder dermaßen sauer reagieren, ist aber nicht dem Einzelfall zu verdanken. Vielmehr beklagen sie die Verletzung der Idee. Und das Brechen eines Versprechens. Allmählich beginnen auch die größten Kickstarter-Befürworter zu verstehen, dass es auf der Plattform nicht etwa um demokratische Budget- und Kompetenzverteilung, sondern lediglich ums Business geht. Hier besorgen sich solche Entwickler, die es in den klassischen Publisher-Strukturen nicht (beziehungsweide nicht mehr) schaffen, die nötigen Mittel, um ihr Geschäft wieder in Schwung zu bringen. Gleichzeitig funktioniert die Plattform dabei als Marktforschungs-Tool: Projekte wie Ouya, Oculus Rift und *Shenmue 3* werden von Publishern und potenziellen Investoren genau beobachtet. Schafft es das Projekt beim Spendengang über eine bestimmte Schwelle, dann hat es sein Potenzial bewiesen. Siehe *Shenmue 3*: Wenn fast 70.000 Menschen auf diese Weise ihr Interesse an einer Fortsetzung von *Shenmue* zeigen, dann muss die Marke noch etwas wert sein. Und zwar so viel, dass sich Sony bereit zeigt, die Restsumme beizusteuern und den Titel professionell anzubieten. Vorausgesetzt natürlich, er bleibt PS4-exklusiv.

Wer auch nur halbwegs realistisch denkt, dem muss klar sein: Ein Titel vom Kaliber eines *Shenmue* lässt sich ebenso wenig mit sechs Millionen Dollar umsetzen wie eine Android-Konsole für 8,6 Millionen oder ein funktionierendes VR-Headseet für 2,4 Millionen. Für Entwicklung und Vertrieb einer Hardware benötigt eine Firma im Idealfall hunderte Millionen Dollar; bei der Verwirklichung eines konkurrenzfähig inszenierten Blockbuster-Spiels wird's unterhalb von 80 Millionen Dollar ebenfalls schwierig. Retrospektive Pixelprojekte, 2D-Adventures und skurrile Kunstprojekte mögen mit ein paar Hunderttausend auskommen – aber das war's dann auch schon. Die Schwelle zum Triple-A-Budget hat bisher nur Chris Roberts überschritten: Für sein *Star Citizen* hat der *Wing Commander*-Vater über 86 Millionen Dollar aufgetrieben, den Löwenanteil davon über die eigene Website.

Dass Fans und Backer von der Crowdfunding-Illusion noch immer so eingenommen sind, das ist ein simples psychologisches Phänomen. Man könnte es als „Ritterschlag-Komplex" bezeichnen: Wir kleinen Leute, wir verstehen uns als eine Art gemeiner Feldarbeiter. Die Konzernbosse und ihr Anhang dagegen sind Teil eines bösen, von Adeligen gesteuerten Imperiums – neidisch und hasserfüllt blicken wir zu ihnen hoch, wenn sie auf ihrem hohen Ross an uns vorbeigaloppieren. Schafft es dagegen einer aus unseren eigenen Reihen, zum Ritter geschlagen zu werden, dann gibt uns das Hoffnung. Da schau her, auch wir können es aus dem stinkenden Matsch der Arbeiter- und Schuldenvorhölle in die Burg schaffen! Wird der zunächst von uns bewunderte Ritter allerdings nach und nach von dem geächteten System assimiliert, dann ver-

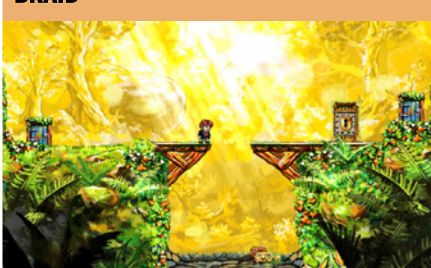
DIESE TITEL HABEN DEN INDIE-HYPE AUSGELÖST

MINECRAFT



Das langlebigste Indie-Phänomen von allen: Markus Perssons Aufbauspiel, das am 10. Mai 2009 in der Alpha-Version das Licht der PC-Welt erblickte, inspirierte unzählige Nachahmer. Es erschuf nebenbei ein neues Spiele-Genre und veranlasste Microsoft dazu, das Indie-Studio Mojang für 2,5 Milliarden Dollar aufzukaufen – noch mehr als Zuckerberg für Oculus Rift hinlegte. Inzwischen existieren *Minecraft*-Versionen für beinahe jedes System. Außerdem hat der ungewöhnliche Sandbox-Survival-Mix durch seine dominante Kreativkomponente auch solche User zum Zocken motiviert, die sonst noch nie ein Spiel angepackt haben.

BRAID



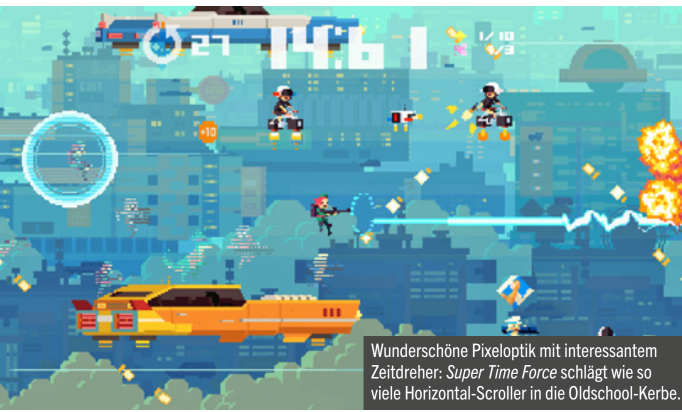
Jonathan Blows in kultiger Aquarell-Optik gehaltenes Jump&Run-Adventure von 2008 (die PC-Version erschien ein Jahr nach der 360-Fassung) zitiert nicht nur gekonnt bekannte Genre-Klassiker, auch zahlreiche Anspielungen auf Kunst und Kultur machen das Abenteuer noch heute zum Ausnahmetitel. Trotz seines bedächtigen Spieltempos gehört *Braid* zu den kniffligeren Vertretern des Genres. Der Faktor Zeit spielt eine besonders wichtige Rolle: Per Tastendruck darf man das Spiel in jedem Level beliebig oft vor- beziehungsweise zurückspulen. Tatsächlich entpuppt sich der ganze Titel als Rückwärts-Erzählung.

LIMBO



Ein Jump & Run wie ein Schwarz-Weiß-Film: Wer sich Playdeads Film-noir-Hüpferei auf Youtube ansieht, der bekommt den Eindruck eines einfach gestrickten Titels. Doch der Schein trügt: Klar, *Limbo* – 2010 zuerst für Xbox 360, ein Jahr darauf auch für PC veröffentlicht – besticht durch seinen markanten Look und die trickfilmreife Produktion. Doch unter der schicken Oberfläche brodelt es: Eine falsche Bewegung und man findet sich am letzten Rücksetzpunkt wieder. Die Kombination aus gnadenlosen „Instant Death"-Situationen, stilvoller Monochrom-Grafik und knackschweren Rätseln inspirierte unzählige Nachahmer.


Über 86 Millionen US-Dollar durch professionelle Bittstellerei: *Star Citizen* von Weltraumkampf-Meister Chris Roberts hat mehr Crowdfunding-Geld gesammelt als jedes andere Indie-Projekt.


Wunderschöne Pixeloptik mit interessantem Zeitdreher: *Super Time Force* schlägt wie so viele Horizontal-Scroller in die Oldschool-Kerbe.

wandelt er sich vom Idol zur Hassfigur: Ritter Markus Persson alias „Notch" hat uns verraten, indem er Mojang an Microsoft verschachert hat; Ehrenmann Luckey wurde zum Feindbild, als er seine Seele an den Social-Media-Satan Facebook verkaufte. Und Julie Uhrman von Ouya? Die war eigentlich schon immer eine kapitalistische Funktionärin, die uns Nerds mit schönen Worten einwickeln konnte.

Das Märchen vom Indie-Millionär ist deshalb eine schmale Gratwanderung: Ein kleiner Erfolg gibt uns allen Hoffnung – lässt sich unser rettender Engel dagegen mit dem Reich des Bösen ein, dann steht er kurz vor dem Sturz.

Geburt aus dem Vakuum

Dass Ideen wie die des Crowdfundings und des Indie-Höhenflugs dermaßen florieren konnten, verdanken wir der zunehmenden Etablierung der digitalen Distributionswege, die es Kleinst-Entwicklern ermöglichen, ihr Produkt direkt und unbürokratisch zum Kunden zu bringen – ohne die Notwendigkeit einer teuren Produktions- beziehungsweise Vertriebsmaschinerie. Online-Stores wie die von Xbox, Playstation und Valve haben den Weg geebnet, doch die eigentliche Initialzündung des Indie-Geschäfts wurde von einem Macht-Vakuum befeuert.

Zur Erklärung müssen wir ein bisschen ausholen: Deutsche PC-Spieler dürften das nicht gerne hören, aber der Einfluss, den Videospielkonsolen auf die gesamte Industrie haben, ist riesig. Der globale Games-Markt tickt vor allem nach den Uhren von Sony und Microsoft. Ihre Spieleplattformen machen die Regeln, nach denen wir als Gamer leben. Ganz gleich, womit wir spielen. Kommen die Gerätschaften der Konsolenhersteller aber immer mehr in die Jahre, dann beginnt das etablierte Marktmodell zu schwächeln – und dann versammeln sich die ersten Barbarenhorden vor der marode gewordenen Stadtmauer, um das Tor zu stürmen. Das ist ein bisschen wie bei einem altersschwachen König: Je gebrechlicher der Monarch wird, desto mehr Meuchelmörder wetzen die Messer und warten auf ihre Gelegenheit für einen tödlichen Stich.

Was die Konsumenten selber angeht, so werden sie vor allem von Wankelmütigkeit und der Lust auf Neues getrieben: Konsolen und PC bilden zu jeder Zeit eine Art Performance-Symbiose – das eine ist an das andere gebunden. Zusammen bildet man jeweils eine Generation, in der weitgehend nach denselben Technik- wie Kreativregeln gespielt wird. Verantwortlich ist dafür nicht nur der dominante, aber rasch alternde Konsolenmarkt – auch die jeweils aktuellen Kreativ-Tools spielen eine entscheidende Rolle. Technologien wie die Unreal Engine oder Unity (die Indie-Engine Nummer 1) bestimmen ebenso den Look der aktuellen Games-Generation wie die entsprechenden Entwicklungsschnittstellen von Playstation, Xbox, Windows und Co. Hat die Lebensdauer einer solchen Generation ein kritisches Alter und damit den Zenit ihrer Produktivität überschritten, dann macht sich langsam Langeweile breit. Die Kunden sind an Look und Feeling der großen Produktionen gewöhnt; an experimentelle Spiele trauen sich die großen Studios während dieser späten Phase nur selten.

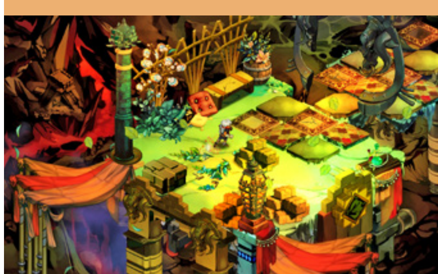
Und das aus gutem Grund: Die Entwicklung eines Triple-A-Titels dauert – je nach Teamgröße – zwei bis drei Jahre. Keine gute Idee also, ausgerechnet dann Experimente zu wagen, wenn die Lebenskraft der aktuellen Generation beinahe erschöpft ist. Zumal das Gros der Kundschaft während dieser Phase für echte Neuheiten kaum noch empfänglich ist: Statt ein Risiko einzugehen, legt man vorzugsweise

SUPER MEAT BOY



Der anarchistisch-reduzierte Grafikstil von Edmund McMillens Jump&Run-Spektakel erinnert an US-amerikanische Underground-Comics, das Gameplay ist Chaos pur: McMillen erhebt die Trägheit klassischer Mario-Sprünge zur eigenen Kunstform, indem er die Levels mit tödlichen Fallen spickt. Die kosten den seiner Haut beraubten, hackfleischigen Helden bei der leichtesten Berührung das Bildschirmleben – und lassen sich nur überwinden, indem der Spieler Timing und Sprungrichtung perfekt kontrolliert. Das Spiel erschien im Herbst 2010 auf Xbox 360, die PC-Fassung ließ aber nur wenige Wochen auf sich warten.

BASTION



Supergiants Überraschungserfolg aus dem Jahr 2011 startete auf der Xbox 360, PC-Spieler mussten ein paar Wochen auf die Umsetzung warten. Das an Action-RPGs wie *Diablo* angelehnte Konzept kommt in japanophiler Trickfilmgrafik und erinnert inszenatorisch an den Mega-Drive-Klassiker *Landstalker*. Je weiter Held Kid in die aus schwebenden Inseln bestehende Welt vordringt, desto mehr Gameplay-Features schaltet er frei. Der eigentliche Star des Spiels ist aber nicht der wuschelhaarige Held, sondern der Erzähler: Dessen mit sonorer Stimme vorgetragene Kommentare geben *Bastion* ein unverwechselbares Flair.

FEZ



Streng genommen gehört das im Retro-Look gehaltene Jump & Run von Phil Fish zur zweiten großen Hit-Welle der Indie-Entwickler. Trotzdem gilt das 2012 veröffentlichte *Fez* als sehr einflussreich. Auf den ersten Blick wirkt die Welt von Pixel-Held Gomez wie eine klassische 8-Bit-Welt, allerdings lässt sie sich in 90-Grad-Schritten drehen. Das visuelle wie spielerische Konzept wurde dem C64-Titel *Nebulus* entliehen, in dem ein rotierender Turm erklommen wird. Eher traurige Berühmtheit erlangte Fish wegen eines Twitter-Shitstorms, nach dem er den *Fez*-Nachfolger absagte und kurzerhand die Spielebranche verließ.


Hat zuerst iOS-Geräte im Sturm erobert und ein Jahr später den PC erkundet: Das kunstvoll gestaltete Ausnahme-Adventure *Superbrothers: Sword & Sworcery EP.*



Minecraft in der Horizontalen: *Terraria* gehört zu den prominenteren Vertretern der Klötzchen-Welle.

die etablierten Marken in den Einkaufswagen. Ein *Call of Duty* und *Assassin's Creed* sind sicherer als ein *Dishonored* – da weiß man einfach, was man hat.

Sehnsucht nach etwas Neuem

Laut Ubisoft-Boss Yves Guillemot ist der Beginn einer neuen Generation immer das beste Zeitfenster, um neue Marken und frische Konzepte zu etablieren. Zugegeben, das aktuelle Programm des französischen Branchenriesen ist nicht halb so innovativ wie einen Guillemots Aussage hoffen lässt. Ganz unwahr ist sie trotzdem nicht: Vom Anbruch eines neuen Gaming-Zeitalters erhofft sich jeder eine frische Technik- und Ideenbrise – auch der sonst zaghafte Durchschnittskunde ist dann empfänglich für etwas Neues und riskiert es vielleicht, bei der abendlichen *Call of Duty*-Runde einmal auszusetzen zugunsten von etwas anderem. Doch der harte Kern der „Heavy User" sehnt sich bereits früher nach dieser Sorte Abwechslung. Und in genau diese Bresche sprangen vor fünf, sechs Jahren die Indie-Entwickler, als sie die alternde Generation gelangweilter Spieler bedienten und auf neue, digitale Vertriebsplattformen setzten. Die Zeit war einfach reif!

Die zunehmende Verbreitung mobiler Gerätschaften mit Spiele-Potenzial trug ebenfalls ihren Teil zum Indie-Siegeszug bei. Bevor es bei Apple jemand ahnen konnte, schossen die Verkaufszahlen von verspielten Apps wie *Angry Birds* in astronomische Höhen und trugen einen großen Teil zu den erstklassigen Verkaufszahlen von iPod Touch, iPhone oder iPad bei. Eine Entwicklung, die sogar den gegenüber Spielen sonst ignoranten Apple-Konzern zum Umdenken bewegen konnte – und zwar dazu, seine Systeme beziehungsweise deren Schnittstellen immer gamesfreundlicher zu konzipieren. Die Kleinen hatten eine Nische für sich entdeckt, die von den Großen weitgehend vernachlässigt wurde. Noch.

Allzu schnell erkannten die Mobile-Vertreter von etablierten Herstellern wie Electronic Arts, Disney und Ubisoft das finanzielle Potenzial, das in kleinen Smartphone-Spielen steckt. Sie fluteten den App Store mit Fließband- und Free2Play-Ware; die Großen raubten den Kleinen die kostbare Verkaufsfläche auf den Startseiten der Vertriebsplattform. Entsprechend verödet ist der App Store heute, wenn es um hochkarätige Kost von kleinen Entwicklern geht.

Doch zur Hochzeit haben *Angry Birds*-Erfinder Rovio und Konsorten beim gesamten Indie-Phänomen tüchtig für Auftrieb gesorgt. Sie förderten das Bewusstsein, dass es auch ohne die Großen geht. Die Spielebranche erfuhr eine Art gezielte Verkleinerung, haptisch wie Software-seitig. Downsizing auf allen Kanälen.

Ende in Sicht

Die Situation heute: Im selben Maße wie für die Blockbuster-Lieferanten mit PS4 und Xbox One eine neue Blütezeit begonnen hat, ist sie für die Indies abgelaufen. Ihre kleine Palast-Revolution hat sich im Angesicht altersschwacher Monarchen frisch angefühlt, doch die haben inzwischen ein paar neue Schichten Schminke draufgespachtelt und sind jetzt wieder obenauf. Die Kleinen recyceln ihre Konzepte inzwischen fast noch dreister als die Großen. Aber lediglich ein weiteres Retro-Pixel-Baller-Hüpf-und-Spring-Aufgebot reicht eben nicht mehr, um die Aufmerksamkeit der Menge auf sich zu ziehen. Ebenso wenig wie überambitionierte Kunstprojekte: Die haben nach wie vor das Zeug, Kritiker und Game-Design-Studenten zu fesseln, doch das Gros der Kundschaft kann damit nicht viel anfangen. Und leider muss auch ein Indie Geld verdienen, um über-

DIE MÖCHTEGERN-INDIES

CHILD OF LIGHT



Sieht aus wie eine Indie-Hommage an frühe *Final Fantasy*-Abenteuer, ist aber etwas ganz anderes: *Child of Light* kommt aus dem Hause Ubisoft und wurde mit deren UbiArt-Framework-Engine entwickelt. Die hat der Hersteller speziell für Inhouse-Teams konzipiert, die mit wenig Personal Spiele entwickeln sollen, die sich wie Indie-Titel anfühlen. Die jenseitige Odyssee der kleinen Prinzessin Aurora wirkt wie ein interaktives Gemälde und zitiert spielerisch ebenso 16-Bit-Jump&Runs wie -Rollenspiele und: Die Story wird komplett in Reimform erzählt.

LIFE IS STRANGE

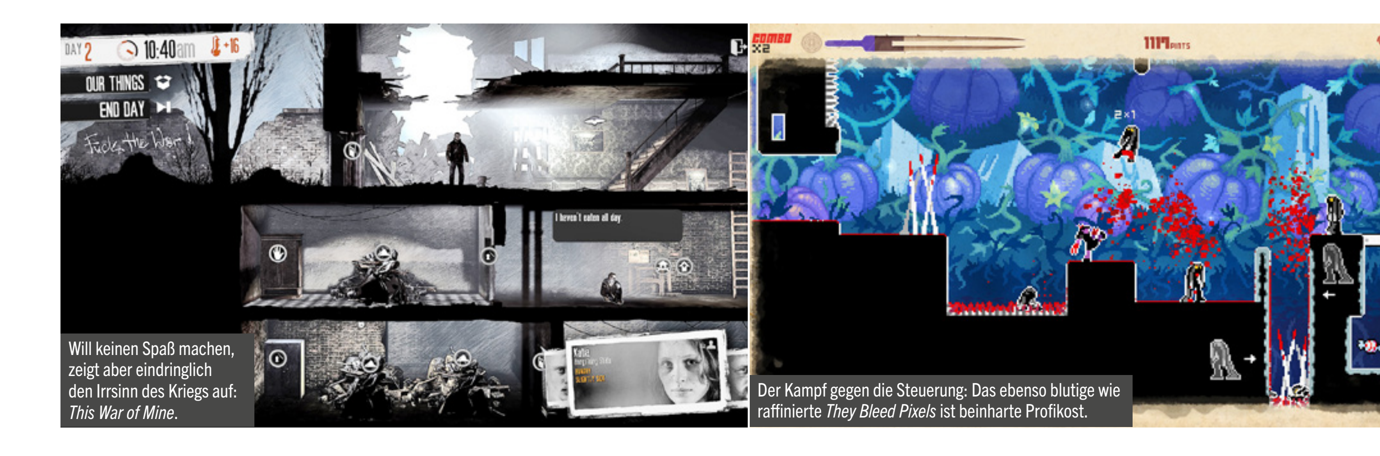


Die episodisch angelegte Erzählung vom französischen Entwickler Dontnod (*Remember Me*) hat massig Indie-Flair, wird aber von Square Enix vertrieben. Die anrührende Geschichte thematisiert gekonnt den Übergang vom Teenager- ins Erwachsenenalter und setzt dabei besonders auf die Zeit als übergreifenden Faktor: Deren Fluss bestimmt Narration und Gameplay – Letzteres wird durch eine Zeitsprung-Funktion bestimmt, mit der Protagonistin Max die aktuelle Szene vor- und zurückdrehen kann. Auf diese Weise darf der Spieler den Ausgang der Dialogsequenzen nachhaltig verändern.

MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD



Mit *Max: The Curse of Brotherhood* verpasste der dänische Entwickler Press Play seinem Titel *Max and the Magic Marker* eine rundum gelungene Neuinterpretation. Mit dem virtuellen Zauber-Filzstift darf der Held Felszinnen aus dem Boden hieven, Bahnen aus schockgefrostetem Wasser beschreiben, Pflanzen zum Wachsen animieren und andere Elemente beeinflussen. Das macht Laune, fühlt sich aber gar nicht so Indie an, wie es uns das seit 2012 zu Microsoft gehörende Studio weismachen will. Ist aber ja eigentlich auch egal, solange es die Indie-Tugenden hochhält.



Will keinen Spaß machen, zeigt aber eindringlich den Irrsinn des Kriegs auf: *This War of Mine.*

Der Kampf gegen die Steuerung: Das ebenso blutige wie raffinierte *They Bleed Pixels* ist beinharte Profikost.

leben zu können. Der Boom hat eine Unzahl kleiner und noch kleinerer Studios hervorgebracht, die sich jetzt gegenseitig auf Steam die Sichtbarkeit rauben. Hunderte wollen nach oben, aber nur zwei oder drei schaffen es.

Zu den eher unsichtbaren Vertretern der Indie-Spezies gehört zum Beispiel *Beatbuddy* vom Hamburger Indie-Team Threaks. Studioleiter Wolf Lang und seine Kollegen haben ihr ehrgeiziges Musikspiel mühselig mithilfe unterschiedlicher Förderinstanzen finanziert. „Junge Firmen brauchen gerade in den ersten Jahren großen Support, um auf dem Markt konkurrenzfähig zu werden und die Chance zu haben, von den eigenen Entwicklungen auch irgendwann leben zu können", erklärt Lang im Interview mit PC Games. „Fördern sollte man deshalb auf zwei Wegen: mit Know-how und mit Geld. Und inzwischen sind auch die meisten recht ehrlich geworden, wenn es um die Realität geht: Die wenigsten können von dem leben, was sie entwickeln, die deutsche Szene hängt gegenüber dem Weltniveau einige Jahre zurück. Und die meisten unserer Games treffen aus Mangel an Entertainment, gutem Marketing und Business Development keinen kommerziellen Nerv."

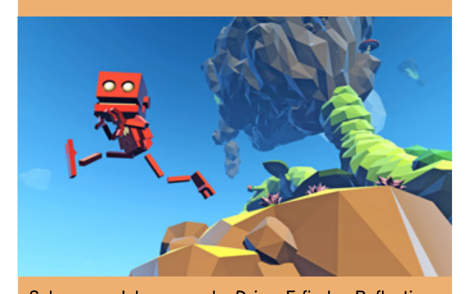
Von der Hand in den Mund

Bei Threaks sind dank Kulturförder-Töpfen mehrere hunderttausend Euro zusammengekommen, die meisten davon stammen aus der öffentlichen Hand. Zurückzahlen muss man dieses Geld nicht, aber gegen eine Erstattung würden die Förderer sich auch nicht wehren. Nur ob die Einnahmen dafür reichen – das ist eine andere Geschichte.

Indie-Entwickler zu sein, das heißt Teil eines überlaufenen Marktes zu sein. Eines Marktes, in dem nur noch wenige Glückliche leben können, ohne unterstützt zu werden. Oder ohne die Aufmerksamkeit der Crowd zu bekommen. Während die Kleinsten der Kleinen oft weniger luxuriös leben als viele ihrer Kunden, steigen die großen Indies nach und nach in den Olymp der renommierten Studios auf, werden von großen Spieleherstellern gekauft oder unter Vertrag genommen. Schon lange ist die Indie-Bewegung zum wichtigen Rekrutierungsfeld für die Groß-Publisher geworden: Vor wenigen Jahren noch haben sich viele Talente aus den klassischen Konzernstrukturen gelöst, um ihre eigenen, kleinen Studios aufzuziehen. Doch inzwischen werden sie wieder eingegliedert, drehen sich so lange im Orbit der großen Sterne, bis sie aufgesaugt werden oder verglühen. Je nachdem, wie lange sie sich sträuben, das Unvermeidliche hinauszuzögern.

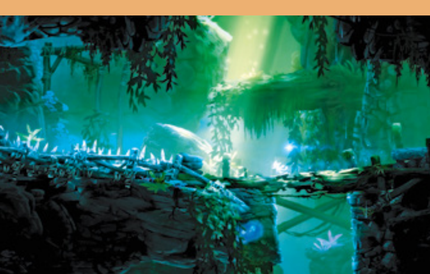
Die Indie-Märchenstunde ist also fast vorbei: Die Kleinen sind ausgezogen, um die Burgen der Großen zu erobern, und nur wenige sind von dem Feldzug lebend zurückgekommen. Doch trotz all ihrer Schwierigkeiten haben sie eine ganze Generation von Nachahmern inspiriert: Die Trittbrettfahrer tummeln sich auf Kickstarter, weil sie selber vom großen Erfolg als Spieleentwickler träumen. Teenager, kaum den Kinderschuhen entwachsene Fans, Hausfrauen und auch selbstständige Programmierer-Teams wollen es wissen. Und stellen dabei häufig Bettelgesuche auf die Crowdfunding-Plattform, die an Naivität kaum zu überbieten sind. Die meisten sammeln auf diesem Wege zwar keinen Cent, doch auslachen sollte man sie trotzdem nicht: Sie haben gelernt, dass man auch als Zwerg zum Riesen werden kann – und jetzt träumt jeder vom Ritterschlag. Verständlich. Das Problem dabei: Jeder kann es theoretisch schaffen, ja. Aber „jeder" ist eben nicht „alle". ❑

GROW HOME



Schon vor Jahren wurde *Driver*-Erfinder Reflections von Ubisoft geschluckt, zuletzt hat man für den Publisher das Rennspiel *The Crew* fabriziert. Mit *Grow Home* erfüllen sich die Briten jetzt einen Herzenswunsch: Das prozedural gestaltete Spring- und Knobel-Abenteuer um den putzigen Androiden B.U.D. wächst innerhalb vorgegebener Programm-Parameter von selber und sieht deshalb bei jedem Spieler ein bisschen anders aus. Indem der kleine Roboter die gigantischen, rankenartigen Pflanzen dieser Welt zum Wachsen bringt, erreicht er immer höhere Niveaus der texturfreien, aber trotzdem wunderschön visualisierten Welt.

ORI AND THE BLIND FOREST



Weil Microsoft seine Finger im Spiel hatte, ist das märchenhaft illustrierte Jump & Run aus den Moon Studios nur für Xbox One, 360 und PC erschienen. Es erzählt die Geschichte des gleichnamigen Waldgeists, der sich von seinem magischen Schutzbaum löst und dadurch den ganzen Wald ins Unglück stürzt. Auf dem Weg zurück zum Baum des Lebens erlebt ihr im Metroidvania-Stil gehaltene Abenteuer: Ergattert ihr durch das Einsammeln von Energiefunken frische Fähigkeiten, dann öffnet sich der Weg in neue Regionen. *Ori and the Blind Forest* lebt vor allem von seiner trickfilmreifen Präsentation, spielerisch bleibt es eher Mittelmaß.

THE UNFINISHED SWAN



Videos von Gian Sparrows engagiertem Indie-Projekt geisterten bereits Anfang des Jahrtausends durchs Netz: Die Aufmerksamkeit für den surrealen Pseudo-Ego-Shooter war so groß, dass Sony sich schließlich die Rechte sicherte. Entsprechend gibt's den ursprünglich für den PC angekündigten Titel nur für Playstation-Plattformen. Aufgabe des Spielers ist es, in einer konturlosen weißen Welt durch das Verschießen von schwarzen Farbpatronen für die nötigen visuellen Akzente zu sorgen. Das lange Warten hat sich übrigens nur bedingt gelohnt: *The Unfinished Swan* fuhr zwar gute, aber keine sehr guten Kritiken ein.

ROSSIS RUMPELKAMMER



EINSICHTEN RAINER ROSSHIRT

„Ich schreibe diese Zeilen Anfang August. Mir ist schon klar, dass dies eigentlich niemanden interessiert, aber ich halte die Erwähnung dennoch für notwendig, um die nachfolgenden Zeilen zumindest halbwegs verstehen zu können.“

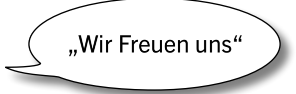


Dieser Sommer liefert Sonne und Hitze in einer schier verschwenderischen Menge. Fast sehnt man sich nach ein paar grauen Regentagen zurück. Der Aufenthalt in meinem Garten ist nur in Reichweite des Rasensprengers (der Swimmingpool-Ersatz des kleinen Mannes) möglich, aber dafür herrscht eine himmlische, ungewohnte Ruhe. Mein Nachbar ist nämlich samt Töchterlein (der menschlichen Vuvuzela) verreist. Ich pflege antizyklisch zu reisen. Ich haue dann ab, wenn die anderen zurückkommen, und mein Mitgefühl gilt jenen, die keine andere Wahl haben als zur Ferienzeit reisen zu müssen. Auch für das kommende Wochenende hat der ADAC (Aktionsbündnis Deutscher Autobahn Cruiser) wieder einen riesigen Flashmob auf deutschen Autobahnen angekündigt.
Ich halte es für eine gute Idee, sich da ganz herauszuhalten und stattdessen das Wochenende mal vor dem Fernseher zu verbringen, um TV zu gucken – etwas, was ich sonst tunlichst vermeide. Schon am ersten Abend fällt mir wieder der Grund für diese Abstinenz ein. Das „N“ in RTL steht für „Niveau“, sagt man. Stimmt, trifft allerdings auch für die anderen Sender zu. Zum Glück werden die Sendungen oft durch Werbung unterbrochen, was allerdings ein wenig wie „vom Regen in die Traufe“ ist. Da zappelt ein Bub mit Bewegungen herum, die früher als Veitstanz bezeichnet wurden, nur weil sich sein Deo bei Bewegung aktiviert. Wer in der Öffentlichkeit derartig konvulsifisch zuckt, liegt im Normalfall alsbald in einem Notarztwagen, wo sein Geruch keine große Rolle mehr spielt. Im Anschluss wollte man mir (natürlich vergeblich) Wurstattrappen verkaufen. Ich habe nichts gegen Vegetarier. Aber mir geht der tiefere Sinn von vegetarischer Wurst ab. Ich tarne mein Schnitzel ja auch nicht als Salatblatt.

Welche Werbung danach kam, kann ich leider nicht mehr sagen, da ich kurz danach eingeschlafen bin. Offenbar handelte es sich hier um einen körpereigenen Abwehrmechanismus. Ich hatte einen Traum, der sich um Autos mit richtigen Motoren drehte, um Fleisch, welches noch Fettrand haben durfte, und um Hotels, die Raucherzimmer anbieten durften ohne einen Lynchmob mit Heugabeln und Fackeln (die natürlich keine echten Fackeln waren, sondern nur Attrappen mit LED-Kerzen) vor dem Eingang. Leider bin ich aufgewacht, als ich lesen musste: „Dieser Traum ist aus lizenzrechtlichen Gründen in deinem Land nicht verfügbar“.

In der Wirklichkeit angekommen bin ich wieder, als quietschende Geräusche aus dem Fernseher drangen, untermalt von einem Klopfen, welches vermutlich ein Rhythmus sein sollte. Dazu nölte die Stimme eines äh … Heranwachsenden mit Sprachstörung („sch“ statt“ „ch“ – „isch“ statt „ich“) eine Art Sprechgesang. Allerdings ergab die Aneinanderreihung der Worte keinerlei Sinn und diente lediglich dazu, den Namen eines Erfrischungsgetränks so oft wie möglich zu wiederholen. Ziel verfehlt. Ich scheide als Kunde aus!
Vielen Dank liebes Fernsehen. Du bist deinem Bildungsauftrag nachgekommen und ich habe wirklich etwas gelernt – nämlich, dass selbst der übelste Stau unterhaltsamer und erstrebenswerter als Fernsehen ist.

Spamedy



Hallo,
Ich bin Meike von eine Firma, die das PC game, Konto und Leveling Service verkaufen.

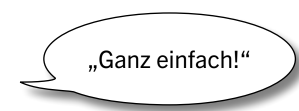
Wir moechten auf Ihre Webseit zeigen. Wir moechten mehrer Politik und das P reise ueber auf Ihre Webseit erfahren. Machen Sie Werbung. Partner sind! Wir Freuen uns auf Antworten.

mit freundlichen gruessen!
Meike

Dieses hochprofessionelle Anschreiben kann natürlich nur von einer seriösen Firma kommen. Sobald wir herausgefunden haben, was uns hier eigentlich verkauft werden soll, melden wir uns umgehend.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Hilfe



Hallo Rainer,
*du hast in der letzten Ausgabe (Teamvorstellung) über die Navigationshilfe geklagt, dabei ist die ganz leicht abzustellen! Gehe auf *Link*

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

entfernt, dort meldest du dich an und stellst sie ab. Router neu starten – fertig.*

Ich hoffe geholfen zu haben.

Viele Grüße: Tom

Nach drei Sekunden Googeln hatte ich den Tipp bereits selbst gefunden und 28 Sekunden später angewandt. In mir keimte schon Hoffnung auf, die allerdings jäh zerstört wurde, als ich eine Woche später damit wieder zwangsbeglückt wurde. Meinen sachlichen Kommentar dazu konnte man vier Straßen weiter noch problemlos verstehen und da es nach 20 Uhr war, hoffe ich, dass ich nicht noch nachträglich Probleme mit dem Jugendschutz bekomme. Mein Nachbar war jedenfalls (wieder einmal) mächtig sauer, weil er seinem Töchterlein erklären musste, dass die Männer von *Zensiert* ganz bestimmt noch alle sitzen können und der garstige alte Mann von nebenan ganz bestimmt nicht irgendwelche Geräte irgendwohin gesteckt hat.

Mehr Hilfe

„ein unschöner Eingriff“

Hallo Herr Rosshirt,
die Navigationshilfe ist ein unschöner Eingriff in das Domain Name System (DNS). Anfragen zu unbekannten Domainnamen werden mit der IP-Adresse der Navigationshilfe beantwortet anstatt mit NXDOMAIN (Non-Existent Domain). Nach der Abschaltung der Navigationshilfe im Kundencenter muss man den Router / das Modem vom Netz trennen und sich neu einwählen lassen. Erst dann bekommt man einen anderen DNS-Server zugewiesen, der Anfragen an nicht auflösbare / nicht bekannte Domainnamen nicht mehr mit der IP-Adresse der Navigationshilfe beantwortet. Dummerweise können sich andere Geräte in Ihrem lokalen Netzwerk (z.B. Fire-TV) trotz Neueinwahl durch den Router die Adresse des „Navigationshilfe-verseuchten“ DNS-Servers gemerkt haben. Außerdem können auch Netzwerkgeräte wie das Fire-TV einen eigenen DNS-Cache besitzen und darin für einzelne Domainnamen die IP-Adresse der Navigationshilfe zwischengespeichert haben. Eventuell reicht hier ein Restart/Reset des Geräts, vielleicht müssen Sie aber auch die Netzwerkeinstellungen des Geräts neu vornehmen (TCP/IP und DNS, ggf. DHCP deaktivieren).

Wenn alles nicht fruchtet, können Sie auch versuchen, manuell einen alternativen DNS-Server im Router oder Ihren PCs und Netzwerkgeräten zu hinterlegen. Das kann allerdings Latenzzeiten oder Fehler nach sich ziehen, wenn dieser „fest-verdrahtete“ DNS überlastet oder down ist.

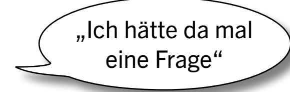
Viele Grüße: Steffen

Auch Ihnen ein herzliches Dankeschön für Ihre Anteilnahme. Was mir bei Ihrer sehr fundierten Hilfestellung jedoch nicht einleuchtet, ist der Umstand, dass dies NUR die Adresse „amazon.de“ betrifft. Ich gehe davon aus, dass deren IP richtig und bekannt ist. Hinzuzufügen wäre auch, dass die Heimsuchung meist „nur“ 30-40 Minuten anhält und dann ohne weiteres Zutun meinerseits wieder der Normalbetrieb aufgenommen wird. Fast ein wenig wie ein Fall aus den X-Akten.

Das mit dem DNS-Cache klingt einleuchtend, doch warum sollte der aktiviert werden, wenn die Adresse während der Heimsuchung problemlos erreichbar ist (mit Handy getestet)?

Aber vielleicht sollte ich dies alles nicht so verbissen sehen und in der Navigationshilfe eher eine Art Marienerscheinung sehen, die mich gelegentlich zwingt innezuhalten, in mich zu gehen und über den Sinn des Lebens zu reflektieren. So ähnlich wie die weinende Marienstatue in Rom. Nur dass es sich hier nicht um eine Statue, sondern um einen Router handelt. Und der weint auch nicht, das tue ich stattdessen.

Abo



Ich wünsche Ihnen allen einen schönen guten Morgen. Ich hätte da mal eine Frage ob ich mir ein Abo für ein Jahr bei Ihnen erwerben könnte. Ohne das ich jeden Monat in den Zeitschrifthandel laufen muss. Und ob ich dann vllt etwas günstiger als in Ihrem Shop bei der Sache wegkomme. :)

LG Philipp Hubert

Aber selbstverständlich können Sie ein Abo bei uns erwerben. Unter der Adresse http://shop.computec.de/ erwarten Sie dazu vielfältige Angebote. Und zweifelsohne kommen Sie damit „günstiger weg“. Statt € 6,99 kostet das Heft dann nur noch € 6,00. Von kostenloser Zustellung und wertvoller Aboprämie ganz zu schweigen. Ab einem Vier-Jahres-Abo gibt es dann noch meine Zuneigung gebührenfrei dazu, ich hänge auf Wunsch Ihr Foto im Raucherzimmer auf und salutiere mehrmals täglich davor.

LG Philipp? Angenehm,
Computec Rainer.

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

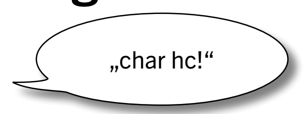
Marimo Mooskugel

Haustiere kommen für Sie wegen des Pflegeaufwands nicht in Frage? Selbst Zimmerpflanzen scheiden aus, weil Ihnen auch Kakteen vertrocknen? Plastikpflanzen sind Ihnen aber zu unpersönlich? Dann sollten Sie die Anschaffung einer Mooskugel ins Auge fassen. Vor geraumer Zeit habe ich einen kleinen Mooskugelwelpen aufgenommen. Der putzige, flauschige Kerl ist ruhig und anspruchslos. Er gibt sich mit einem gelegentlichen Wasserwechsel zufrieden und wird hoffentlich bald zu einem stattlichen Rüden heranwachsen. Wenn das mitgelieferte Glas, welches es mit und ohne Gravur gibt, zu klein werden sollte, tut es jedes andere Behältnis.

www.monsterzeug.de



Frage



hallo und guten morgen,
wann kommt denn jetzt der 2.3.0 auf die server? sollte das nicht diese bald passiern?

warte schon die ganze zeit auf t10 ^^ char hc!

mfg t.j

Ich war aufgrund der freundlichen Anrede bereits dabei, leichte Schwächen bezüglich der Groß- und Kleinschreibung zu übersehen. Hilft aber nix! Der Rest liest sich für mich dann so, als wenn jemand versucht hätte, schriftlich zu beatboxen. Was ich dir damit sagen will, ist, dass ich keinen Schimmer habe, was du mir eigentlich mitteilen wolltest. Ich bin immerhin nicht allwissend und ich habe auch nicht die geringste Lust, zu googeln, um herauszufinden, was ein Leser eigentlich sagen will.

Braten

„Ich wusste nicht, was mich genau erwartet“

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
wir haben wieder mal eines Ihrer leckeren Rezepte versucht. Dieses Mal war's der Krustenbraten aus der Juli- Ausgabe. Ich wusste nicht, was mich genau erwartet, deshalb hatte ich ein 1,5kg-Stück beim Fleischer geordert. Nun, was soll ich sagen? Es hat gerade so für 2 Personen gereicht! Anbei ein paar Fotos von dem Abend, wo wir gekocht haben. Die Person auf dem Foto ist Christoph, der sich sehr für Ihre Mahlzeitenvorschläge begeistert.

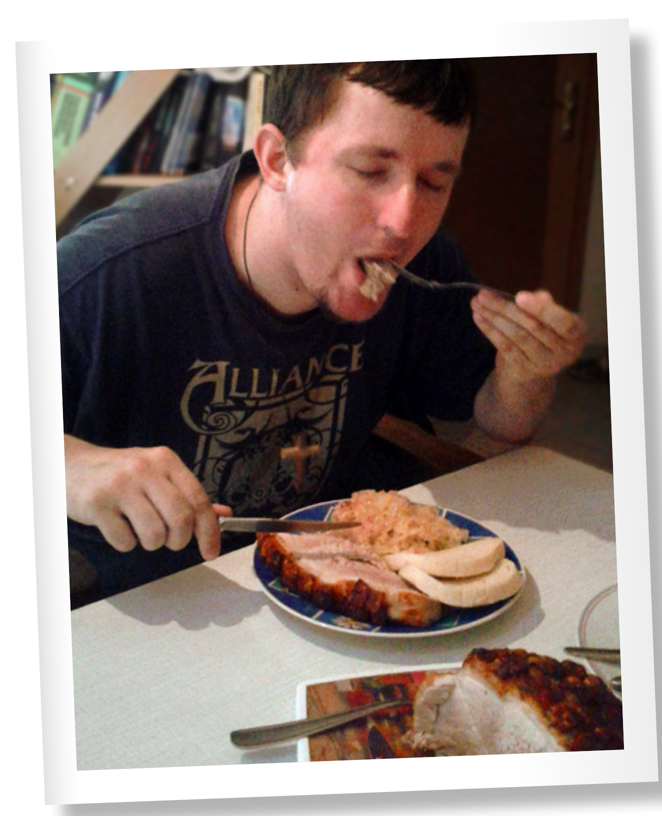
Als ich das Rezept wegen der Zubereitung durchlas, las ich mit Schrecken, dass Sie fertigen Soßenbinder verwenden. Mein damaliger Küchenchef hätte mich gelyncht, wenn ich mit sowas angekommen wäre. Da ich gegen solche Fertigpülverchen eine angelernte Abneigung hege, mache ich Folgendes: Ich fülle etwas Wasser in eine kleine Schüssel und rühre mit einem Schneebesen Mehl darin ein. Wenn man mit dem Finger durch die Soße geht und es bleibt ein Film am Finger kleben, dann stimmt das Verhältnis in etwa. Das Gemisch rührt man in den frisch

aufgekochten Fond unter Rühren ein, bis die richtige Soßenkonsistenz erreicht ist (Vorsicht: das Ganze dickt beim erneuten Aufkochen etwas nach!). Dann die Soße unter ständigen Rühren kurz aufkochen lassen und anschließend durch ein feines Sieb gießen. Gibt eine einwandfreie Soße mit dem originalen Geschmack. Vielleicht können Sie sich ja für diesen kleinen Arbeitsschritt begeistern, zumal er die geschmackliche Qualität des original Gekochten 100%ig erhält.

Und eine persönliche Frage an Sie: Rauchen Sie (außer hinterm Schreibtisch über den Leserbriefen)? Wie kann man Ihnen eigentlich mal eine Freude bereiten?

Wir wünschen Ihnen noch eine schöne und schwitzfreie Woche in Ihrer Sommerfrische. ;)

Liebe Grüße
Christoph und Thomas

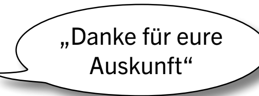


Der Unterschied zwischen Ihnen und mir ist, dass Sie offenkundig kochen können. Eine Fähigkeit, die mir zur Gänze abgeht. Aber genau davon lebt ja eigentlich diese Rubrik. Man kann problemlos leckere Mahlzeiten zubereiten, auch wenn man NICHT kochen kann. Wenn ich mit meinen überaus bescheidenen Fähigkeiten bezüglich Kochkunst das hinbekommen habe, kann es auch jeder andere nachmachen. Und selbstverständlich greife ich dabei zu „Fertigpülverchen“, weil es einfach ist und schnell geht. Nichtsdestotrotz werde ich natürlich Ihre Methode der Soßenbindung ausprobieren und halte Sie (und die Leser) über das Ergebnis auf dem Laufenden.

Zu Ihren Fragen: Ja ich rauche. Ich bin darauf nicht stolz, aber ich stehe dazu. Ich bevorzuge die uralte Methode (Verbrennung von Pflanzenfasern), nutze aber auch gelegentlich die moderne Variante, indem ich Flüssigkeiten in einem geeigneten Gerät verdampfe. Dies hat den Vorteil, dass man dafür eine Unzahl wirklich schöner Geräte erwerben kann und ich ausgesprochen gern und oft schöne Dinge kaufe. Obwohl ich inzwischen eine ansehnliche Sammlung an Dampfgeräten besitze, sehe ich mich dennoch nicht als Dampfer. Egal – führt eh zu weit und ist so oder so ein üble Angewohnheit. Den Teufel mit dem Beelzebub austreiben zu wollen, ist nicht wirklich eine Lösung.

Mir kann man sehr leicht eine Freude bereiten. Lesenswerte E-Mails gehören zweifellos dazu.

Schriftlich



Sehr geehrtes Team,
erst mal ein großes Lob an euer tolles Magazin. Ich wollte euch fragen, ob Ihr eventuell wisst, wo man heutzutage eine Anzeige für eine Brieffreundschaft reintun kann, oder ob es eventuell auch bei euch dafür Platz gibt?

Danke für eure Auskunft und bleibt, wie ihr seid! MfG Alexandra

Ich bin etwas verwirrt. Eigentlich war ich der Meinung, dass Brieffreundschaften ausgestorben wären und junge Menschen diesen Begriff nur noch aus den Erzählungen ihrer Großeltern kennen. Sollte ich mich da irren, würde mich das sehr freuen und ich bitte um diesbezügliche Belehrung. Einen Platz für derartige Anzeigen haben wir – sehr zu meinem Bedauern – leider nicht. Aber wenn es dir recht ist, speichere ich deine E-Mail-Adresse. Wenn sich Interessenten melden, kann ich dir dann deren Adresse mitteilen.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse. Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.





ROSSIS Speisekammer

Heute: Spaghetti Puttanesca

Wie hat es Dir geschmeckt?
SAGE MIR DEINE MEINUNG!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier:
pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Wir brauchen:

- 500g Spaghetti
- 3 Knoblauchzehen
- 5 Sardellenfilets
- 400g Tomaten aus der Dose
- 100g entsteinte Oliven
- 1 EL Kapern
- 1 Bund frische Petersilie
- eine kleine Chilischote
- Olivenöl

Heute machen wir einen Klassiker der italienischen Küche. Das geht schnell, ist einfach und preiswert herzustellen. Keine Angst vor den Sardellen. Die fertige Soße schmeckt nicht nach Fisch. Die Sardellen machen sie nur würzig und salzig.
Zuerst machen wir uns an die Vorarbeit und hacken alle Zutaten (bis auf die Nudeln natürlich!) klein. Wie man die Spaghetti al dente kocht, wisst ihr hoffentlich selbst.
Für die Soße erhitzen wir Olivenöl und dünsten darin die Sardellen und den Knoblauch an. Erst danach kommen die Kapern, Oliven, Tomaten und die Chilischote dazu. Das alles lassen wir für 10–15 Minuten bei kleiner Hitze vor sich hin köcheln. Immer wieder umrühren!
In einer großen Pfanne erhitzen wir etwas Olivenöl. Darin schwenken wir kurz die Spaghetti, geben die Sauce darüber und schmecken mit Salz und Pfeffer ab.



Wer mag, mischt noch ein paar halbierte Kirschtomaten darunter. Die Petersilie kommt ganz zum Schluss über das Essen.
Ich persönlich variiere gerne, indem ich statt der Petersilie Oregano nehme, den ich vorher geschnitten und in etwas Öl zerdrückt habe. Wer mag, kann dann noch geriebenen Hartkäse (Parmesan, Pecorino) darüber streuen, auch wenn ein Italiener dabei laut protestieren würde. Der isst seine Puttanesca OHNE Käse.

GEWINNSPIEL

THE TRANSPORTER REFUELED



Für manche Aufträge ist der beste Fahrer gerade gut genug. Der „Transporter" Frank Martin (Ed Skrein, *Game of Thrones*) arbeitet nach strengen Regeln: Keine Namen, keine Fragen und keine Nachverhandlungen. Doch als die verführerische Anna (Loan Chabanol, *Plötzlich Gigolo*), Anführerin einer Söldnertruppe, Franks Vater als Geisel nimmt, muss er seine Prinzipien brechen und mit Anna zusammenarbeiten – im Kampf gegen brutale Gangster. Actionexperte Luc Besson hat wieder einen unaufhaltsamen Hochgeschwindigkeitsstreifen produziert, der mit einzigartigen Stunts, furiosen Actionszenen und trockenem Humor begeistert. Regisseur des Adrenalin-Thrillers, der auch in 3D läuft, ist Camille Delamarre (*Brick Mansions*). Nicht verpassen!

Zur Feier des Kinostarts am 3. September verlost Universum Film zwei Exemplare des ARCHOS 50 Oxygen+. Das Achtkern-Smartphone bringt Apps, Games und Media-Inhalte in brillanter Qualität auf das scharfe 5-Zoll-HD-Display. Mit 125 Gramm ist das auf Android 4.4 basierende ARCHOS 50 Oxygen+ ein Fliegengewicht, das stylishe und superflache Gehäuse ist ein echter Blickfang.

Um an der Verlosung teilzunehmen, schickt ihr eine E-Mail an gewinnspiele@pcgames.de oder eine Postkarte mit dem Betreff „Transporter" an: Computec Media GmbH, Redaktion PC Games, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Teilnahmeschluss ist der 15. September 2015

Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Vor 10 Jahren

August 2005

Von: Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben

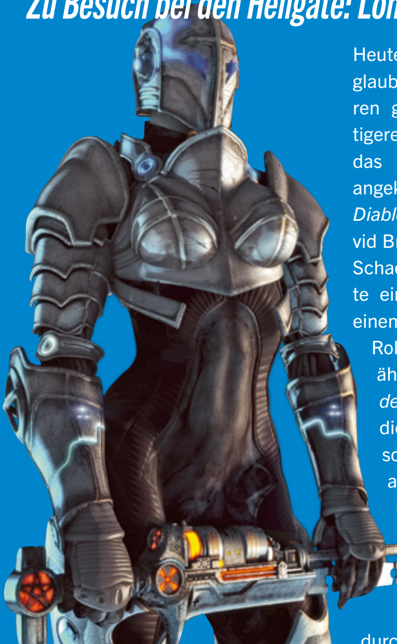


▶ Der vermeintliche Hit-Kandidat *Hellgate: London* schmückte das Cover der Ausgabe 09/2015. Das zweite große Thema war der heiß ersehnte Test von *Codename Panzers: Phase Two*.

Für Schusswaffen kam in *Hellgate: London* die Egoperspektive zum Einsatz. Für die Nahkämpfe wechselte das Spiel hingegen in die Verfolgerperspektive.

Das Tor zur Hölle

Zu Besuch bei den Hellgate: London-Entwicklern

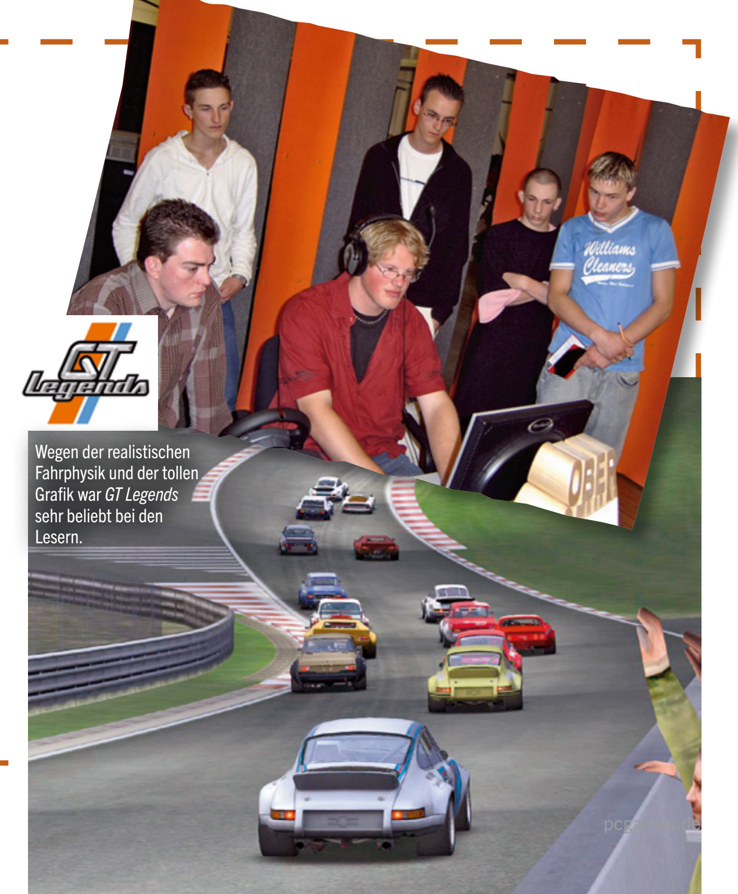


Heute mag man es kaum glauben, aber vor zehn Jahren gab es kaum ein wichtigeres PC-Spielethema als das ursprünglich für 2006 angekündigte Action-RPG der *Diablo*-Schöpfer Bill Roper, David Brevik sowie Max und Erich Schaefer. *Hellgate: London* hätte eine schöne Mischung aus einem Ego-Shooter und einem Rollenspiel werden sollen, so ähnlich wie die heutige *Borderlands*-Serie – jedoch ohne die knallbunte Grafik und den schwarzen Humor des postapokalyptischen Gearbox-Titels. Unser Reporter vor Ort – Heinrich Lenhardt – konnte natürlich nicht erahnen, dass aus dem heiß ersehnten *Hellgate* am Ende ein eher durchschnittliches Spiel mit einer viel leicht zu starken Online-Komponente werden würde. Ganz im Gegenteil, nach seinem Anspiel-Termin und dem Interview mit Bill Roper war er überzeugter denn je, dass *„Hellgate: London* sich höchst kurzweilig spielt und eine fette Langzeitmotivation verspricht". Erst nach mehreren weiteren Anspiel-Terminen und vielen Verschiebungen wurden auch wir skeptisch und mussten dem Spiel zwei Jahre später im Test eine Spielspaßwertung von nur 79 geben. Daran war vor allem die lustlos präsentierte Kampagne schuld.

Rasende Leser

Sneak Peek mit *GT Legends*

Klar, Rennspiel-Fanatiker bildeten bereits vor zehn Jahren nur eine eher kleine Gruppierung unter den PC-Spielern. Trotzdem konnten wir uns vor Anfragen für unser Sneak Peek mit *GT Legends* kaum retten und mussten sogar ausnahmsweise die Angereisten in zwei Gruppen aufteilen. Trotz des hohen Zeitdrucks waren aber alle Gäste vollends zufrieden. Die Rennsimulation des schwedischen Entwicklers Simbin versprach drei Monate vor dem Erscheinen genau das zu werden, was Fans klassischer Rennwagen der 60er- und 70er-Jahre sich wünschen: ein simulationslastiger Racer mit glaubwürdiger Fahrphysik, toller Grafik und einer Garage voller legendärer Rennboliden. Auf durchweg positive Resonanz stieß ebenfalls der Karriere-Modus, der den Einstieg in das Spiel enorm erleichterte. Ein wenig schade fanden die Leser aber, dass es keinerlei Storyelemente im Spiel gab – hier mag die *Need for Speed*-Reihe damals einen gewissen Einfluss ausgeübt haben. Auch das eher unrealistische Schadensmodell kam bei den Probanden schlecht an. Die Leser äußerten vielmehr den Wunsch, dass die Unfälle auf den Rennstrecken zum einen optisch besser dargestellt werden sollten und sich außerdem auch auf die Fahreigenschaften der beschädigten Autos auswirken sollten. Insgesamt waren die Begeisterungsstürme beim Sneak Peek groß und ließen erahnen, dass *GT Legends* sich wenige Monate später bei den besten Rennsimulationen aller Zeiten einreihen würde.



Wegen der realistischen Fahrphysik und der tollen Grafik war *GT Legends* sehr beliebt bei den Lesern.

Mitten ins Getümmel

Das neue Spiel des *Age of Empires*-Designers

Echtzeitstrategiespiele und actionbetonte Ego-Shooter waren die vielleicht beliebtesten Genres vor zehn Jahren. Kein Wunder, dass der ehemalige *Age of Empires*-Entwickler Rick Goodman bei seinem nächsten Projekt beides miteinander kombinieren wollte. In *Rise and Fall* sollten wir nämlich die Möglichkeit haben, nicht nur unsere Armeen auf einer Übersichtskarte zu befehligen, sondern selbst in die Haut eines der Anführer zu schlüpfen und so auf die Gegner mit Schwert, Speer und Axt einzuhauen. Da das Spiel in der Antike angesiedelt war, standen entsprechend berühmte Persönlichkeiten wie Cäsar, Achilles und Alexander zur Auswahl. Neben Hieb- und Stichwaffen sollte es außerdem auch die Möglichkeit geben, mit Pfeil und Bogen die Reihen der Feinde zu dezimieren. Grafisch und spielerisch wirkte das Ganze so vielversprechend, dass unser damaliger leitender Redakteur Dirk Gooding das Spiel „definitiv im Auge behalten“ wollte. Das mag zwar auch an seiner großen Liebe für *Rome: Total War* gelegen haben, aber am Ende konnte das tatsächliche Spiel ebenfalls überzeugen. Stefan Weiß gab *Rise and Fall* beim Erscheinen ein Jahr später eine Spielspaßwertung von 80. Vor allem die Massenschlachten und der Skirmish-Modus hatten es ihm angetan.



Anführer wie Cäsar konnte man in den Schlachten von *Rise and Fall* selbst steuern.



In puncto Optik wirkt *Codename Panzers: Phase Two* auch heute noch nicht altbacken.

Auf Rommels Spuren

Codename Panzers: Phase Two im XXL-Test

Aktuell wäre es fast undenkbar, aber in der Ausgabe 09/2005 haben wir dem Test von *Codename Panzers: Phase Two* ganze zehn Seiten gewidmet. Damals waren Spiele mit Zweite-Weltkriegs-Thematik eben noch ziemlich angesagt und vor allem Echtzeitstrategiespiele standen hoch im Kurs – zwei Dinge, die heute eher als Quotengift gelten. Der zweite Teil der Reihe führte die Spieler von den Schlachtfeldern Nordafrikas über Sizilien nach Italien. Gelungen war beim Nachfolger wieder das abwechslungsreiche Missionsdesign und die aufwendige Handlung der Kampagne. Auch grafisch gab es nichts zu bemängeln und die Einsteigerfreundlichkeit war ebenfalls im grünen Bereich. Was uns bei *Codename Panzers: Phase Two* aber gestört hat, waren die KI-Gegner. Laut dem damaligen Tester Oliver Haake hätte das Spiel locker eine Wertung jenseits der 90 bekommen, wenn „die vom Rechner gesteuerten Einheiten nur etwas kompetenter gewesen wären“.

Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

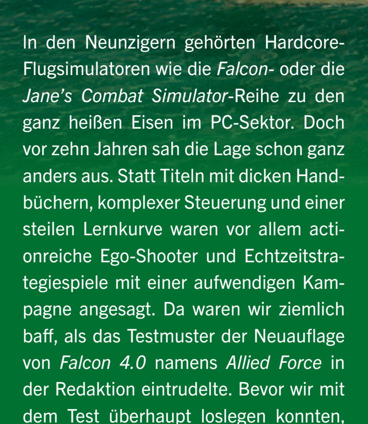
- + Schöne Hintergrundgeschichte
- + Große Einheitenvielfalt
- + Durchdachte und spannende Missionen
- − KI und Wegfindung nur Mittelmaß
- − Mehrspieler-Modus nur Beiwerk

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
89	Grafik	Gut (87)
	Sound	Gut (89)
	Steuerung	Sehr gut (90)
	Mehrspieler	Befriedigend (75)

Der Letzte seiner Art

Falcon 4.0: Allied Force im Test



In den Neunzigern gehörten Hardcore-Flugsimulatoren wie die *Falcon*- oder die *Jane's Combat Simulator*-Reihe zu den ganz heißen Eisen im PC-Sektor. Doch vor zehn Jahren sah die Lage schon ganz anders aus. Statt Titeln mit dicken Handbüchern, komplexer Steuerung und einer steilen Lernkurve waren vor allem actionreiche Ego-Shooter und Echtzeitstrategiespiele mit einer aufwendigen Kampagne angesagt. Da waren wir ziemlich baff, als das Testmuster der Neuauflage von *Falcon 4.0* namens *Allied Force* in der Redaktion eintrudelte. Bevor wir mit dem Test überhaupt loslegen konnten, musste nämlich ein 716 Seiten starkes Handbuch durchgelesen werden. Doch hatte man die stundenlange Lektüre hinter sich, belohnte das Spiel die Hardcore-Piloten unter uns. Laut dem damaligen Tester – Benjamin Bezold – simulierte „kein anderer Titel die moderne Fliegerei derart realistisch“. Vor allem die dynamische Kampagne und die hervorragende Flugphysik bekamen im Test viel Lob. Wegen der altbackenen Grafik, dem hohen Schwierigkeitsgrad und der schlechten Einsteigerfreundlichkeit gab es aber keine Top-Wertung.

Zielgruppe: Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/16/16
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 2
Optimum: 2.200 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Anspruchsvolle, dynamische Kampagnen
- + Detailliertes Cockpit
- + Hervorragende Flugphysik
- − Schlechtes Tutorial, hoher Schwierigkeitsgrad
- − Altbackene Grafik

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
74	Grafik	Ausreichend (66)
	Sound	Befriedigend (75)
	Steuerung	Gut (83)
	Mehrspieler	Noch nicht testfähig

Simulierte Brüste

Lula 3D auf dem Prüfstand



Wer meint, dass vor zehn Jahren alles besser war im PC-Spielegeschäft, den können wir recht einfach eines Besseren belehren. Einen so fragwürdigen und inhaltsleeren Titel wie *Lula 3D* hat es nämlich seit Ewigkeiten nicht mehr gegeben. Statt auf eine gute Story oder interessante Rätsel zu setzen, hatte das Erotik-Adventure eigentlich nur ein schlagendes Argument für sich: die sogenannte „Bouncin' Boobs Technology“. Damit waren animierte Brüste gemeint, die es im Spiel in Hülle und Fülle gab. Woran es *Lula 3D* aber mangelte, waren Dialoge, die Sinn ergeben hätten, und eine Handlung, die man irgendwie noch als interessant hätte bezeichnen können. So bekam das Porno-Adventure zu Recht eine Spielspaßwertung von 52.

Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Halbwegs spannende Story
- − Träge Steuerung
- − Dämliche Rätsel
- − Langweilige Dialoge
- − Holprige Animationen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
52	Grafik	Ausreichend (65)
	Sound	Befriedigend (76)
	Steuerung	Mangelhaft (46)
	Mehrspieler	-- (--)



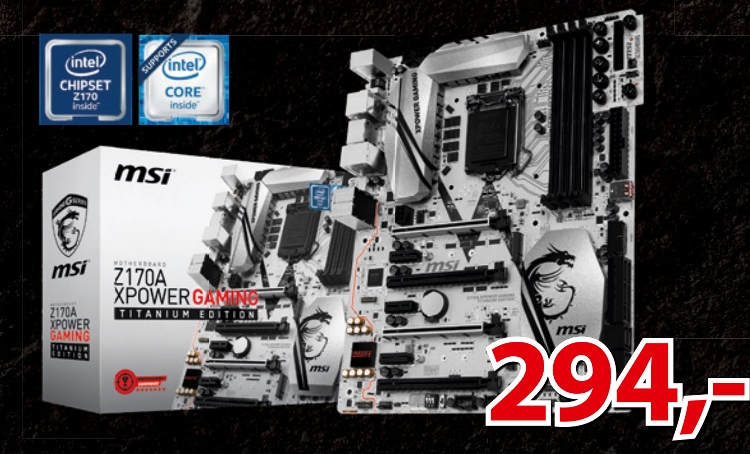
Heldin Lula lässt bereits nach wenigen Spielminuten alle Hüllen fallen.




MSI® Z170 GAMING Motherboards bieten Spielern neueste Technologie und innovative Hardware-Eigenschaften. Jedes Motherboard integriert neueste PC-Technik, die für mehr Leistung sorgt und nützliche Eigenschaften für Spieler bereitstellt.

Die MSI-Garanten für erstklassigen Gaming-Spaß:

- DDR4 Boost: Der Leistungsschub für deinen DDR4-Hauptspeicher
- Twin Turbo M.2 für bis zu 64Gb/s, unterstützt Turbo U.2
- Top-Gaming-Sound: Nahimic Audio Enhancer & Audio Boost 3
- PCIe x16 Steel Armor: Stabilität für Grafikkarten im SLI-/CrossFire-Verbund
- Military Class V mit Titanium-Spulen
- Neueste Killer-LAN Generation mit Smart-Teaming-Funktion
- Game Boost: 11 OC-Stufen für einfaches Übertakten
- Click BIOS 5 mit skalierbarer High-Res-Darstellung



MSI Z170A XPOWER GAMING TITANIUM EDITION

- Unterstützt Intel® Core™ / Pentium® / Celeron® Prozessoren der 6ten Generation im Sockel LGA 1151
- Unterstützt DDR4-3600+(OC) Speicher
- USB 3.1 Gen2: 2X Schneller mit 10Gbps-Speed
- USB 3.1 Gen2 Type-C + Type-A Combo, SATA 6Gb/s
- Intel Gigabit-LAN
- OC Dashboard: Easy On-the-Fly OC
- Designed for Overclocking mit OC Essentials und OC Engine 2
- XSplit Gamecaster v2: 1 Jahr kostenfreie Premium-Lizenz
- BIOS Flashback + Easy BIOS Recovery




GKEM31






MSI Z170A GAMING M9 ACK

- Unterstützt Intel® Core™ / Pentium® / Celeron® Prozessoren der 6ten Generation im Sockel LGA 1151
- Unterstützt DDR4-3600+(OC) Speicher
- USB 3.1 Gen2: 10Gbps-Speed, Type-C + Type-A Combo
- Twin Turbo M.2 Anschlüsse: 64Gb/s, unterstützt Turbo U.2
- Killer Doubleshot Pro: Killer-WLAN-AC und Killer-GB-LAN
- Xtreme Audio DAC: 384KHz/32Bit, 120db HiFi Gaming-Audio, Sabre HiFi
- Nahimic Audio Enhancer & Audio Boost 3
- GAMING Hotkey mit einfacher Macro-Zuweisung
- Designed for Overclocking mit OC Essentials und OC Engine 2
- XSplit Gamecaster v2: 1 Jahr kostenfreie Premium-Lizenz
- BIOS Flashback + Easy BIOS Recovery

GKEM30





MSI Z170A GAMING M7

- Unterstützt Intel® Core™ / Pentium® / Celeron® Prozessoren der 6ten Generation im Sockel LGA 1151
- Unterstützt DDR4-3600+(OC) Speicher
- USB 3.1 Gen2: 10Gbps-Speed, Type-C + Type-A Combo
- Twin Turbo M.2 Anschlüsse: 64Gb/s, unterstützt Turbo U.2
- GAMING LAN mit LAN Protect Technik powered by Killer™
- GAMING Hotkey mit einfacher Macro-Zuweisung
- Designed for Overclocking mit OC Essentials und OC Engine 2
- XSplit Gamecaster v2: 1 Jahr kostenfreie Premium-Lizenz
- BIOS Flashback + Easy BIOS Recovery

GKEM32

209,90





MSI Z170A GAMING M5

- Unterstützt Intel® Core™ / Pentium® / Celeron® Prozessoren der 6ten Generation im Sockel LGA 1151
- Unterstützt DDR4-3600+(OC) Speicher
- USB 3.1 Gen2: 10Gbps-Speed, Type-C + Type-A Combo
- Twin Turbo M.2 Anschlüsse: 64Gb/s, unterstützt Turbo U.2
- GAMING LAN mit LAN Protect Technik powered by Killer™
- GAMING Hotkey mit einfacher Macro-Zuweisung
- Designed for Overclocking mit OC Essentials und OC Engine 2
- XSplit Gamecaster v2: 1 Jahr kostenfreie Premium-Lizenz
- BIOS Flashback + Easy BIOS Recovery

GKEM33











ASUS GeForce STRIX-GTX980Ti-DC3OC

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
- 1216 MHz Chiptakt • 6 GB GDDR5-RAM (7,2 GHz)
- 2816 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXV0A01



ASRock Z170 Extreme4

- ATX-Mainboard • Sockel 1151
- Intel® Z170 Express • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.1 • 4x DDR4-RAM
- 6x SATA 6Gb/s, 1x M.2, 3x SATAe
- 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1

GKER36



Intel® Core i7-6700K Prozessor

- Sockel-1151-Prozessor • Skylake-S
- 4 Kerne • 4,00 GHz Basistakt • 4,20 GHz max. Turbo
- 8 MB Cache • HyperThreading

HK7I03

IN SEARCH OF INCREDIBLE



ASUS VX279H

- LED-Monitor
- 68,6 cm (27") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 5 ms Reaktionszeit • Helligkeit: 250 cd/m²
- Kontrast: 80.000.000:1 (dynamisch)
- Energieklasse: A+ • 2x HDMI/MHL, VGA, Audio

V6LO3800





Kingston HyperX DIMM 16GB DDR4-2400 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • HX424C15FBK2/16
- Timing: 15-15-15
- DIMM DDR4-2.400 (PC4-19.200)
- Kit: 2x 8 GB

IEIG7J30





Crucial BX100 / 500 GB

- Solid-State-Drive • CT500BX100SSD1
- 500 GB Kapazität
- 535 MB/s lesen • 450 MB/s schreiben
- 90.000/70.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJMCQ

Transcend® good memories start here



Transcend StoreJet 25H3B 2 TB

- Externe USB-3.0-Festplatte
- 2TB Kapazität - 2,5 Zoll Formfaktor
- Stoßfestigkeit nach Militärstandard
- One Touch Auto-Datensicherung
- TS2TSJ25H3B

AAUQR2

CORSAIR GAMING



Corsair Gaming STRAFE Cherry MX Red

- USB-Tastatur • Cherry MX-Tastenschalter
- dynamische Hintergrundbeleuchtung (rot)
- jede Taste individuell programmierbar
- USB-Passthrough-Anschluss

NTZVV606

logitech®



Logitech G29 Driving Force Rennlenkrad

- Rennlenkrad für PlayStation 3 und 4
- leicht zugängliche Bedienelemente
- reaktionsschnelle Bodenpedaleinheit
- 900 Grad Lenkbereich

NJZL6A



Corsair CS650M 650W

- Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 92 % • 1x Lüfter
- 10x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse
- ATX12V 2.2/2.3, ATX 2.03, EPS, EPS12V 2.9x

TN6V6C00



Cooler Master Nepton 240M

- All-in-One Wasserkühlung • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x, 1366, 2011(-3) • 2x 120-mm-Lüfter
- Abmessungen: 274x120x52 mm
- mit Kühlmittel gefüllt

HXLM55



Lian Li PC-10NB

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXLIA



Cooler Master Case 5

- Clip & Click Komponenten für einfache Montage von Lüftern oder Laufwerksschächten
- unterstützt bis zu sechs 140 mm Lüfter
- bis zu 3 Dual-Slot-Grafikkarten mit Überlänge
- Dual Chamber Design

TQXM5000



Windows 10: Hilfe beim Umzug

Seite 102 Das brandneue Windows 10 ist erneut unser Topthema. Diesmal geben wir nützliche Tipps für den Umstieg auf das OS.

ULTRA-HD-MONITOR: SINN UND UNSINN DER 4K-AUFLÖSUNG

Frank Stöwer



Als mein betagter 24-Zoll-Full-HD-TFT am Rennspiel/Multimedia-PC vor einigen Tagen seinen Dienst quittierte, habe ich mir ein neues 28-Zoll-Modell mit einer UHD-Auflösung gegönnt. Einerseits wollte ich den virtuellen Rennsport mit optisch beeindruckenden 3.840 x 2.160 Pixeln genießen, andererseits freute ich mich auf die sehr detaillierte Darstellung der Windows-8.1-Benutzeroberfläche sowie der UI meiner installierten Anwendungen. Schnell stellte sich aber heraus, dass ich vielleicht zu früh in die Zukunft der Computergrafik investiert habe. Das merkte ich schon, als ich *Assetto Corsa* startete, denn bei meinen Runden auf der Nordschleife produzierte die GTX 770 nur noch rund 40 Fps statt der vorherigen 90 bis 100 Fps. Mithilfe des Frame Limiters und der Reduktion auf die mittlere Detailstufe bekam ich das Problem in den Griff. Eine andere Unzulänglichkeit, die ich in den Menüs des Rennspiels beobachtete, nervt mich bis dato. Alle Menüs des Spiels, auch die vieler anderer Programme, wurden so furchtbar klein dargestellt, dass ich zum Lesen der Einträge eine Lupe benötigte. Es mag sein, dass der 4K-Standard in die Grafik-Engines von PC-Spielen bereits Einzug gehalten hat, bei der allgemeinen 2D-Darstellung gibt fast nirgends Optionen zur GUI- oder Menü-Skalierung. Sieht so aus, als wären die Hersteller wieder schneller als die Entwicklung gewesen.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein PC-Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von Referenzrechnern aus drei Preiskategorien.





4NETPLAYERS
• Gameserver • Teamspeak-Server •
BATTLEFIELD 4
SERVER
TRAFFIC-FLATRATE
BIS ZU 64 SPIELER IM MULTIPLAYER
OFFIZIELLER EA-PARTNER
HIGH-END-HARDWARE FÜR BESTEN PING
AB 10,57 €/MONAT
Landwirtschafts-Simulator 15
SERVER
TRAFFIC-FLATRATE
EIGENER DEDICATED SERVER
ÜBER 40 FAHRZEUGE, INKL. ALLER DLC'S
BIS 4GB SPEICHER VERFÜGBAR
AB 3,23 €/MONAT
teamspeak 3
SERVER
BIS 500 SLOTS MÖGLICH
OFFIZIELLER ATHP-HOSTER
SERVER SOFORT ONLINE
INKL. TS3MUSICBOT FÜR MUSIK
AB 3,39 €/MONAT
WWW.4NETPLAYERS.DE
Ein Produkt der computec MEDIA



Win 10: Hilfe für Umsteiger

Seit dem 29.7.2015 ist Windows 10 nun erhältlich. Falls ihr mit dem Umstieg noch gewartet habt – gut für euch, denn so könnt ihr von unseren Tipps profitieren.

Von: Reinhard Staudacher

Windows 10 wird seit dem 29. Juli über Windows Update verteilt. Wie viele bereits umgestiegen sind, ist schwer zu sagen. Laut einer Umfrage der Kollegen von der PC Games Hardware beispielsweise wird weniger als ein Drittel von deren Leserschaft sofort am Release-Tag upgraden. Ihr seht also, etwas Geduld kann hier definitiv nicht schaden: Denn zum einen geht man damit etwaigen Problemen aus dem Weg, zum anderen ist es auch möglich, den Umstieg so vorzubereiten, dass er möglichst problemlos abläuft. Wir haben dazu einige Tipps gesammelt und gehen auf die Einstellungsmöglichkeiten ein, die das neue Betriebssystem bietet.

DAS ALTE WINDOWS SICHERN

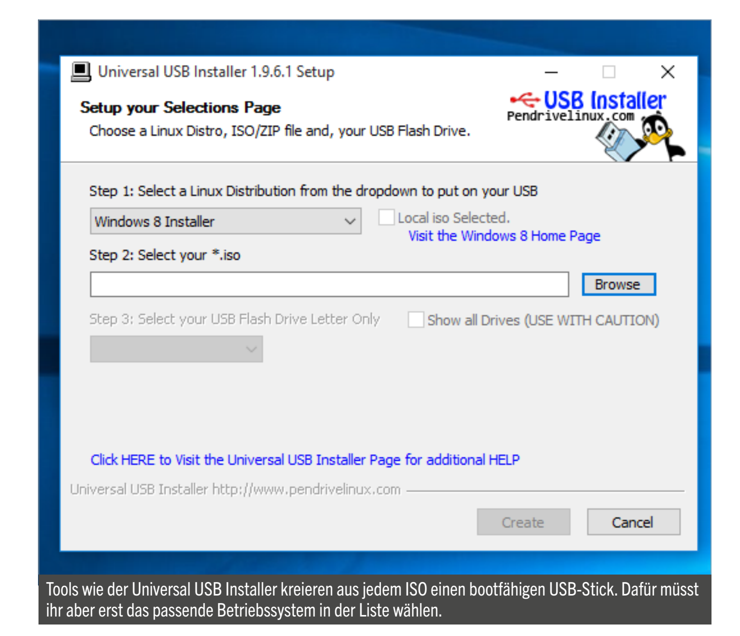
Bevor ihr den Schritt zum Windows-10-Upgrade macht – egal ob über Windows Update oder per Neuinstallation – solltet ihr für ein aktuelles Backup sorgen. Denn schiefgehen kann immer etwas.

Hier bietet sich vor allem die Backup-Funktion an, die sowohl in Windows 7 als auch in Windows 8 integriert ist. In Windows 7 wählt ihr dafür den Punkt „Sichern und Wiederherstellen" in der Systemsteuerung und klickt dann auf „Systemabbild erstellen" oben in der Spalte links. Bei Windows 8(.1) findet ihr die Funktion ebenfalls in der Systemsteuerung unter „Dateiversionsverlauf", links unten in der Spalte. Wählt im folgenden Dialog die Zielpartition, wobei ihr hier am besten zu einem externen Laufwerk greift. Im Ernstfall bootet ihr vom Windows-Installationsdatenträger und wählt im Menü statt dem Punkt „Windows installieren" die Computerreparatur-Optionen. Dort findet ihr unter „Problembehandlung" gefolgt von „Erweitert" die Option „System-image wiederherstellen". Wenn ihr keinen bootfähigen Datenträger besitzt, zeigen wir euch sogleich, wie ihr selbst einen anlegt.

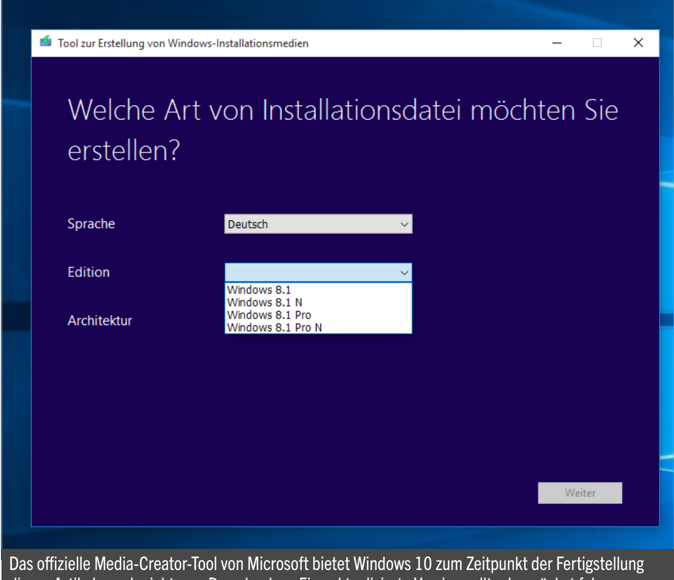
EIN BOOTFÄHIGES WINDOWS-MEDIUM ERSTELLEN

Falls ihr Windows 10 oder auch ein anderes Windows als ISO herunterladen und installieren wollt, geht das leider nur über einen Umweg. Zwar beherrscht Windows 8 schon die Funktion, ISOs ohne vorherigen Brennvorgang mounten zu können, jedoch ist die Voraussetzung dafür ein geladenes Betriebssystem, eine Bedingung, die für eine Betriebssystem-Istallation natürlich nicht erfüllbar ist. Deshalb muss das ISO auf eine DVD gebrannt oder besser auf einen USB-Stick kopiert werden. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten: automatisiert mittels Programmen oder manuell über das Windows-Tool diskpart.

Bei den Software-Werkzeugen gibt es mehrere Möglichkeiten. Seit einiger Zeit bietet Microsoft selbst ein passendes Programm an, das bis zum Redaktionsschluss jedoch nur in einer Version vorlag, welche die Erstellung von Windows-8.1-Medien ermöglichte. Hier reicht es jedoch, einfach die Sprache, Edition und Architektur auszuwählen. Anschließend entscheidet ihr euch zwischen DVD und USB-Stick, den Rest erledigt das Hilfsprogramm. Eine solche Software steht zur Veröffentlichung von Windows 10 auch



Tools wie der Universal USB Installer kreieren aus jedem ISO einen bootfähigen USB-Stick. Dafür müsst ihr aber erst das passende Betriebssystem in der Liste wählen.



Das offizielle Media-Creator-Tool von Microsoft bietet Windows 10 zum Zeitpunkt der Fertigstellung dieses Artikels noch nicht zum Download an. Eine aktualisierte Version sollte demnächst folgen.

für den neuesten Sprössling der Redmonder OS-Familie zur Verfügung.

Vielseitiger sind die zahlreichen Media-Creator-Tools von Drittherstellern, für die wir stellvertretend den Universal USB Installer herauspicken. Er bastelt nicht nur aus Windows-, sondern auch aus Linux-ISOs bootfähige USB-Sticks. Dazu ladet ihr ein beliebiges bootfähiges ISO herunter, wählt das passende Betriebssystem und das Ziellaufwerk im entsprechenden Klappmenü aus und klickt auf „Create“. Anschließend macht das Werkzeug dann euren USB-Stick bootfähig und kopiert die Installationsdateien darauf. Die Einträge für Windows findet ihr im Universal USB Installer weit unten. Für Windows 10 reicht es, Windows 8 oder Windows 7 zu wählen – der Bootloader hat sich seit Vista technisch nicht mehr geändert.

Ihr könnt einen bootfähigen USB-Stick aber auch völlig ohne Zuhilfenahme von Drittherstellern-Tools erstellen. Öffnet dafür eine Eingabeaufforderung und tippt nacheinander folgende Befehle ein, jeweils gefolgt von Enter:

```
diskpart
list disks
select disk x
clean
create partition primary
select partition 1
active
format fs=ntfs quick
assign
```

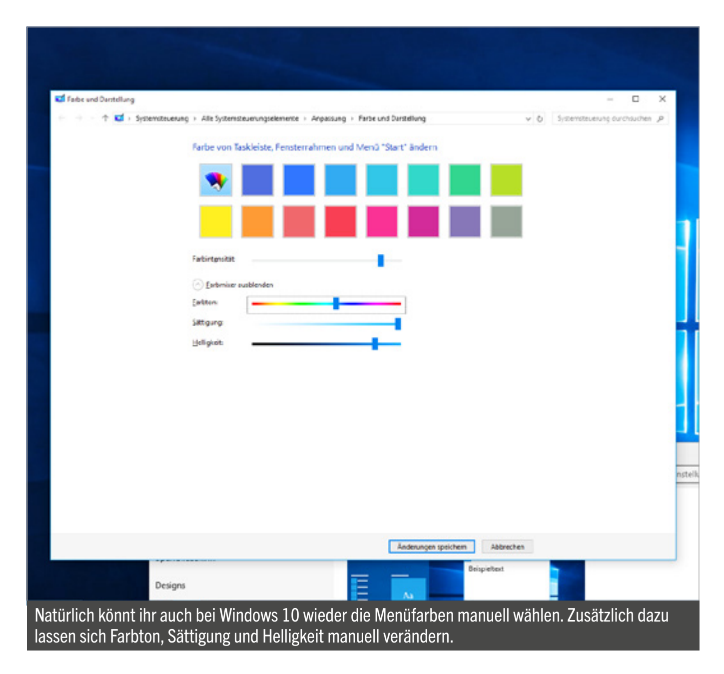
Das „x“ steht dabei für die Nummer eures USB-Sticks, den ihr leicht an der Kapazitätsangabe erkennen könnt. Nach der Eingabe von „assign“ weist Windows dem neu formatierten USB-Stick einen Laufwerksbuchstaben zu. Öffnet nun das vorher heruntergeladene Windows-ISO mit einem Pack-Programm wie 7zip oder der ISO-Mount-Funktion von Windows 8 und kopiert den Inhalt auf das USB-Laufwerk. Nun habt ihr einen funktionierenden Windows-Setup-Stick.

BRAUCHBARE HILFEN FÜR DIE WINDOWS-10-INSTALLATION

Nun seid ihr endlich bereit, Windows zu installieren. Der Setup-Vorgang unterscheidet sich dabei kaum vom Vorgänger. Da aber bereits bei diesem in den Express-Einstellungen einige Vorauswahlen getätigt wurden, die nicht jedem gefallen könnten, solltet ihr die Express-Einstellungen nicht übernehmen und euch zumindest einmal alle Optionen durchlesen.

Die Möglichkeit dazu befindet sich beim Installations-Assistenten in kleiner grauer Schrift links unten. Gleich im nächsten Fenster finden sich einige Punkte, an denen sich einige Nutzer stören könnten. Dazu gehört die Zustimmung zum Übermitteln der Sprach-, Text- und Freihandeingaben und Kalendereinträge an Microsoft (für Apps und Cortana) sowie das Einverständnis, dass Apps eure Werbe-ID nutzen sowie auf eure Position zugreifen dürfen – natürlich sind sie alle vorausgewählt. Falls ihr weder Cortana noch Apps zu nutzen plant, dürft ihr hier getrost alle Einwilligungen zurückziehen.

Auf einem der nächsten Bildschirme versucht Microsoft ebenfalls wie auch schon beim Vorgänger, den Einruck zu erwecken, dass eine Nutzung von Windows 10 nur mit Microsoft-Account möglich ist. Aber auch hier verbirgt sich ein kleingedruckter Link, über den ihr einen lokalen Account einrichten dürft – genauso wie auch schon unter Windows 7. Die Installation ist mit dem Einrichten des Benutzerkontos dann auch abgeschlossen.


Natürlich könnt ihr auch bei Windows 10 wieder die Menüfarben manuell wählen. Zusätzlich dazu lassen sich Farbton, Sättigung und Helligkeit manuell verändern.

Falls ihr das Upgrade über Windows Update gewählt habt und sichergehen wollt, dass es sich um eine saubere Installation handelt, können ihr das System vor dem Fortfahren nochmals auf einen fabrikneuen Zustand zurücksetzen. Öffnet dazu die Einstellungen, indem ihr den Begriff in das Startmenü eintippt. Unter „Update und Sicherheit“ – „Wiederherstellung“ findet ihr die Option „Diesen PC zurücksetzen“. Wenn ihr im nachfolgenden Dialog auf „Alles entfernen“ klickt, wird euer Betriebssystem in einen werksneuen Zustand gebracht.

DER NEUE ALTE UND NEUE BOOTLOADER IM VERGLEICH

Als Windows-7-Nutzer hattet ihr womöglich noch keinen Kontakt zu Windows 8 und kennt den neuen Bootloader noch gar nicht. Dieser ist mit seiner grafischen Aufmachung sehr einfach zu bedienen, hat aber den Nachteil, dass er Windows 10 eigentlich schon fast komplett bootet, bevor die Auswahl erscheint. Zwar ist nach dem Auswählen von Windows 10 selbiges sehr schnell geladen, jedoch dauert es im Gegenzug länger, wenn ein anderer Eintrag aus der Liste gewählt wird, etwa ein Windows

7. Falls ihr mehrere Betriebssysteme gleichberechtigt nutzen wollt, lässt sich der Bootloader auch im klassischen Schwarz-Weiß-Look mit einem Auswahlmenü sofort nach dem Einschalten des PCs betreiben. Öffnet dafür einfach eine Eingabeaufforderung mit Administratorrechten und gebt unter Windows 10 folgenden Befehl ein:

```
bcdedit /set {current}
bootmenupolicy legacy
```

Nun könnt ihr zum Start einfach das gewünschte Betriebssystem auswählen. Wird nach Ablauf von 30 Sekunden keine Auswahl getroffen, lädt der Bootloader das als Standard markierte System, das aufwendige Neustarten für Windows 7 entfällt. Das Standardbetriebssystem sowie die Wartezeit legt ihr unter Windows-Taste + Pause, Tab „Erweitert" – Button „Einstellungen" und „Starten und Wiederherstellen" fest. Wenn ihr den Befehl

```
bcdedit /set {current}
bootmenupolicy standard
```

eingebt, macht ihr die Änderung am Bootloader rückgängig und Windows startet wieder mit dem grafischen Bootmenü.

KONFIGURATIONSTIPPS

Nachdem ihr Windows installiert und den Bootloader richtig eingestellt habt, seid ihr bereit, die Konfiguration von Windows 10 anzugehen. Das neue Microsoft-Betriebssystem bietet dabei viele neue Einstellungsmöglichkeiten, von denen wir hier einige vorstellen.

Zu Beginn kümmern wir uns um das wohl am meisten erwartete Feature von Windows 10: das Startmenü. Dieses ist im Vergleich zum Pendant der Vorgänger viel flexibler gestaltet worden: Indem ihr es am Rand mit der Maus festhaltet, dürft ihr es vertikal stufenlos auf die gewünschte Höhe ziehen. Ähnlich funktioniert es auch in der Horizontalen, wobei die Breite des Startmenüs hier aber nur um ein Vielfaches der Breite einer Kachel-Gruppe verändert werden kann. Eine Kachelgruppe ist grundsätzlich drei Elemente breit, weitere Kacheln lassen diese nach unten wachsen. Falls ihr keine dieser Fliesen verwenden wollt, dürft ihr den Bereich komplett entfernen, indem ihr das Startmenü durch Ziehen auf die schmale Programm-Liste links reduziert. Das funktioniert aber nur, wenn ihr vorher alle bunten Verknüpfungen aus dem Bereich entfernt.

Solltet ihr aber ein Fan des Startbildschirms aus Windows 8 gewesen sein, müsstet ihr auch darauf nicht verzichten: In der Einstellungen-App findet ihr unter „Personalisierung" – „Start" die Option „Menü ‚Start' im Vollbildmodus anzeigen". Diese Ansicht ist übrigens auch der Standard im Tablet-Modus, den ihr über das Info-Center aktiviert. In dieser Ansicht blendet Windows 10 zudem die auf der Taskleiste angepinnten Programme aus und vergrößert die dortigen Schaltflächen auf ein fingerfreundliches Format. Falls euch keine eingebaute Gestaltungsmöglichkeit des Startmenüs zusagt, besteht auch weiterhin die Möglichkeit, ein Drittherstel-ler-Tool zu nutzen. So bietet der Entwickler Stardock mit Start10 bereits eine aktualisierte Fassung seiner Startmenü-Software an, die in Funktion und auf Wunsch auch im Aussehen fast 1:1 der Windows-7-Fassung entspricht. Daneben bietet das Programm noch weitere mögliche Designs und zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten.

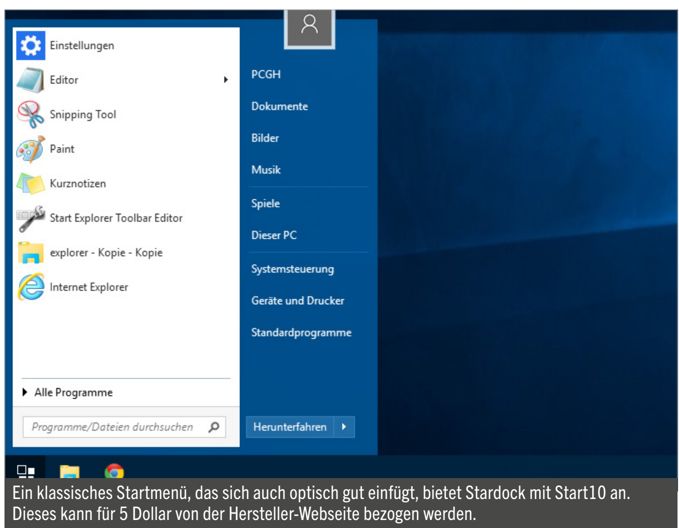
Ein unter Windows 8 beliebter Kniff war das Entfernen des Sperrbildschirmes, der erscheint, wenn Windows für längere Zeit nicht genutzt wird. Dieser muss lästigerweise erst hochgeschoben oder weggeklickt werden, bevor eine Anmeldung möglich ist. Unter Windows 10 Pro findet ihr die Option zum Ausschalten dieser Funktion in den Gruppenrichtlinien unter „Computerkonfiguration" – „Windows-Einstellungen" – „Administrative Vorlagen" – „Systemsteuerung" – „Anpassung". Markiert letztgenannten Eintrag und sucht in der Aufzählung rechts nach „Sperrbildschirm anzeigen". Ein Doppelklick darauf öffnet ein Menü, in dem ihr den Sperrbildschirm durch die Auswahl von „Aktiviert" in den Ruhestand schickt. Falls ihr den Sperrbildschirm behalten wollt, aber nicht mit dem voreingestellten Bild zufrieden seid, lässt sich dieses in der Einstellungs-App unter „Personalisierung" – „Sperrbildschirm" anpassen. Hier findet ihr auch eine umfangreiche Auswahl an Infos, die der Sperrbildschirm anzeigen kann.

Starten und Wiederherstellen
Systemstart
Standardbetriebssystem:
Windows 10
Anzeigedauer der Betriebssystemliste: 30 Sek.
Anzeigedauer der Wiederherstellungsoptionen: 30 Sek.
Systemfehler
Ereignis in das Systemprotokoll eintragen
Automatisch Neustart durchführen
Debuginformationen speichern
Automatisches Speicherabbild
Sicherungsdatei:
%SystemRoot%\MEMORY.DMP
Automatisches Löschen von Speicherabbildern deaktivieren, wenn wenig Speicherplatz verfügbar ist
OK Abbrechen

Die Wartezeit und das Standardbetriebssystem beim Dual Boot konfiguriert ihr in diesem Dialog. Hier ist Microsoft offensichtlich auch ein Darstellungs-Bug entgangen.



Bei der Installation lohnt es sich, die Express-Einstellungen nicht zu übernehmen und selbst einen Blick darauf zu werfen. Die Voreinstellungen sind nämlich sehr freizügig gewählt.



Ein klassisches Startmenü, das sich auch optisch gut einfügt, bietet Stardock mit Start10 an. Dieses kann für 5 Dollar von der Hersteller-Webseite bezogen werden.

TREIBERÜBERSICHT FÜR WINDOWS 10

Treibertyp	Hersteller	Treiber
Grafikkarte	Nvidia	Geforce 353.30 WHQL (ab Geforce 400-Serie)
	AMD	Catalyst 15.7 (ab R7 200-Serie)
Chipsatz	Intel	INF v. 10.1.1.8
	Intel	Management Engine Interface v. 11.0.0.1156
	AMD	Chipsatz-Treiber 15.7
	AMD	RaidXpert Utility 15.7
Festplatten	Intel	Rapid Storage Technology 14.5.0.1081
LAN	Intel	Intel LAN Driver 20.1
WLAN-Karten	Asus	Noch keine offiziellen Treiber
	TP Link	Noch keine offiziellen Treiber
Soundkarten	Asus	Noch keine offiziellen Treiber
	Creative	Soundblaster Z/Zx/ZxR: ab August 2015, X-Fi ab Oktober
Onboard-Sound	Creative	Creative Audio Driver 6.0.101.1040
	Realtek	Realtek HD Audio Driver R4.30

WINDOWS 10: NEUE TASTENKOMBINATIONEN

Tastenkombinationen	Ergebnis
Zum Docken von Fenstern	
Windows-Taste + Links	Das aktuelle Fenster links andocken
Windows-Taste + Rechts	Das aktuelle Fenster rechts andocken
Windows-Taste + Oben	Das aktuelle Fenster oben andocken
Windows-Taste + Unten	Das aktuelle Fenster unten andocken
Für die Programmansicht und das Fenster-Management	
Windows-Taste + Tabulator	Programmansicht und virtuelle Desktops
Windows-Taste + Strg + D	Neuer virtueller Desktop
Windows-Taste + Strg + F4	Virtuellen Desktop schließen
Windows-Taste + Strg + Rechts/Links	Zwischen den virtuellen Desktops wechseln
In der Kommandozeile	
Strg + V oder Umschalt + Einfügen	Fügt Text an der Position des Cursors ein
Strg + C oder Strg + Einfügen	Kopiert den markierten Text in die Zwischenablage
Strg + A	Wählt den gesamten Text der aktuellen Zeile. Falls die Zeile leer ist, wird der gesamte Fensterinhalt markiert.

Die permanent angezeigte Suchleiste und der neue Button zum Verwalten der geöffneten Programme sowie der virtuellen Desktops dürfen per Rechtsklick auf die Taskleiste ausgeblendet werden. Vor allem letzteres Element der Nutzeroberfläche ist nicht unbedingt nötig, da ihr die Desktop-Übersicht auch schnell und praktisch mittels Windows-Taste + Tab erreicht.

Standardmäßig durchsucht Cortana nicht nur den lokalen PC, sondern auch das Internet. Falls ihr nicht wollt, dass jeder Suchbegriff automatisch an das Netz übermittelt wird, bietet Cortana die Möglichkeit, die Suche grundsätzlich auf den lokalen PC einzuschränken. Klickt dazu in die Suchzeile und dann auf das Zahnrad in der vertikalen Leiste links. Im folgenden Menü finden Sie den Punkt „Online suchen und Webergebnisse einbeziehen". Nachdem ihr diesen deaktiviert, zeigt Cortana nur noch lokale Ergebnisse an.

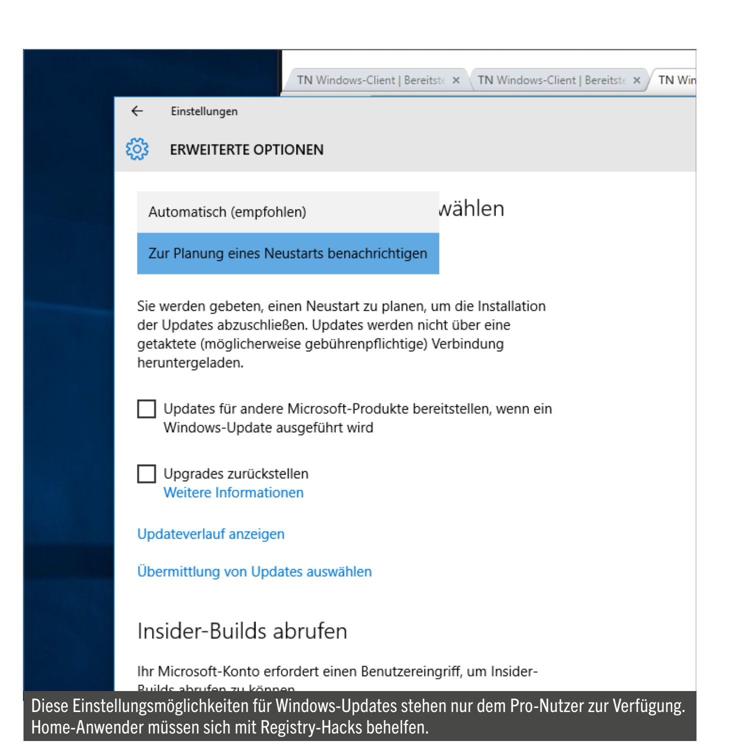
PLATZVERSCHWENDUNG ADE

Sobald ihr mehr als eine Datei oder Verknüpfung auf dem Desktop platziert, wird euch sogleich auffallen, dass die Icons auf dem Windows-10-Desktop vor allem in der Vertikalen sehr weit auseinanderliegen. Das lässt sich zwar ändern, indem man die automatische Ausrichtung der Icons am Raster über das Desktop-Kontextmenü abstellt, dabei verliert man aber auch die automatische regelmäßige Anordnung der Elemente, was unsauber aussieht. In der Registry verbergen sich jedoch Schlüssel, durch die ihr den Icon-Abstand fast nach Belieben anpassen könnt. Diese findet ihr unter HKCU\Control Panel\Desktop\WindowsMetrics. Dort befinden sich die Einträge „IconSpacing" und „IconVerticalSpacing", wobei Ersterer den horizontalen, Zweiterer den vertikalen Abstand des Rasters kontrolliert.

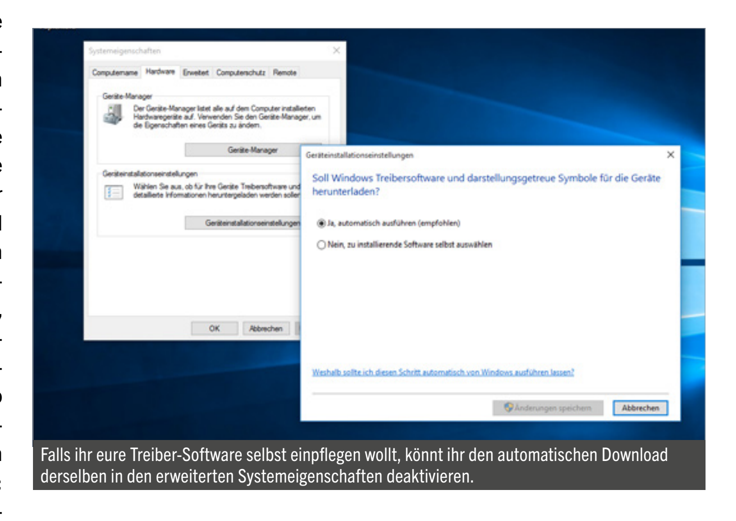
Die Standardwerte für Windows 10 lauten -1.170, ihr dürft den Abstand dabei zwischen -480 und -2730 variieren. Für Windows 8 betrugen die Werte beispielsweise -1.125. Nach einem Neustart des Datei-Explorers könnt ihr die Änderung gleich begutachten.

NEUE UPDATE-FUNKTIONEN

Wie wir bereits im Hardware-Teil der letzten Ausgabe berichteten, bietet Windows 10 zwei verschiedene Update-Modi an. Beim ersten handelt es sich um den Standard-Modus, der vorausgewählt ist und bei dem der Nutzer die Softwareflicken sofort angeboten bekommt. Die zweite, neue Variante sind die zurückgestellten Updates. Dadurch können die Aktualisierungen um mehrere Wochen bis maximal einige Monate verzögert werden. Die konkreten Zeiträume sind hier noch nicht bekannt. Freie Wahl haben nur noch die Nutzer von Enterprise-Editionen, die das Betriebssystem anweisen können, nur Sicherheits-Updates zu installieren. Zumindest das Zurückstellen von Updates ist schon ab Windows 10 Professional möglich. Nutzer der Home-Edition haben diese Wahl dagegen nicht: Ihr müsst laut Microsoft die Updates sofort installieren. Selbst ein generelles Ablehnen von Updates ist nicht mehr möglich. Sofern euer Betriebssystem-Edition das Verändern dieser Optionen erlaubt, findet ihr diese in den



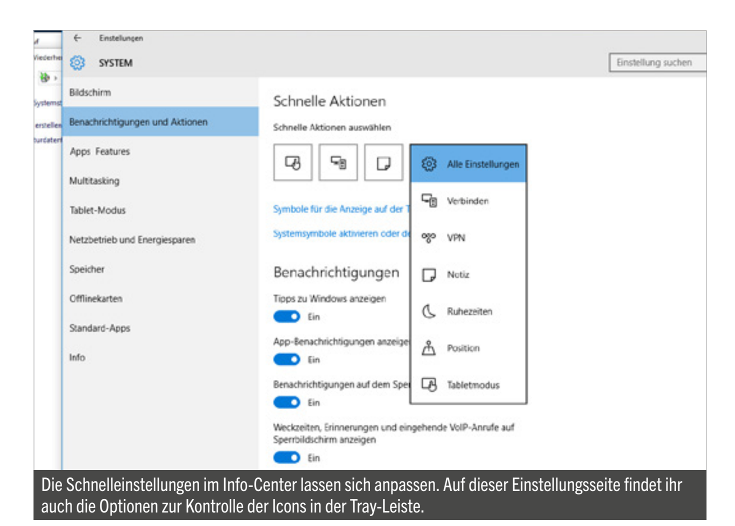
Diese Einstellungsmöglichkeiten für Windows-Updates stehen nur dem Pro-Nutzer zur Verfügung. Home-Anwender müssen sich mit Registry-Hacks behelfen.



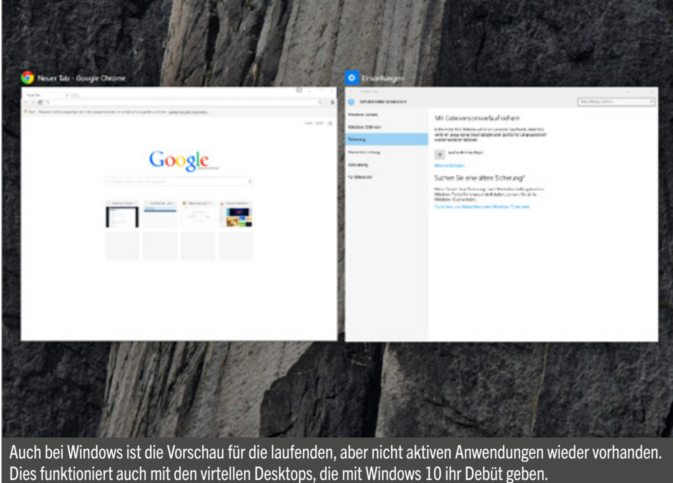
Falls ihr eure Treiber-Software selbst einpflegen wollt, könnt ihr den automatischen Download derselben in den erweiterten Systemeigenschaften deaktivieren.

Einstellungen unter „Updates und Sicherheit" – „Windows Update" – „erweiterte Optionen". Stellt hier die Installationsart auf „Zur Planung eines Neustarts benachrichtigen".

Aber selbst als Home-Edition-Nutzer seid ihr Microsoft nicht vollkommen ausgeliefert. Windows 10 Home ist theoretisch ebenfalls dazu in der Lage, Updates zu verzögern, nur reicht



Die Schnelleinstellungen im Info-Center lassen sich anpassen. Auf dieser Einstellungsseite findet ihr auch die Optionen zur Kontrolle der Icons in der Tray-Leiste.


Auch bei Windows ist die Vorschau für die laufenden, aber nicht aktiven Anwendungen wieder vorhanden. Dies funktioniert auch mit den virtellen Desktops, die mit Windows 10 ihr Debüt geben.

die Grafische Benutzeroberfläche (GUI) diese Funktion nicht an den Nutzer durch. Dieses Problem umschifft ihr mit einer Reg-Datei. Wie das genau geht, beschreibt die Anleitung auf der Webseite der PCGH-Kollegen unter pcgh.de/home-update.

Befinden sich in eurem Heimnetz mehrere Windows-10-Systeme, hilft eine neue Funktion zukünftig, die herunterzuladende Datenmenge klein zu halten beziehungsweise selbst an der Verteilung von Patches an Dritte mitzuwirken. Ebenfalls in den erweiterten Optionen befindet sich die Auswahlmöglichkeit, ob die in Windows 10 neu integrierte P2P-Funktion beim Weiterverteilen von Updates helfen darf. Hier könnt ihr diese Funktion entweder komplett deaktivieren oder wählt aus, ob die P2P-Verteilung eurer Systeme nur im eigenen Heimnetz oder für das gesamte Internet erlaubt sein soll.

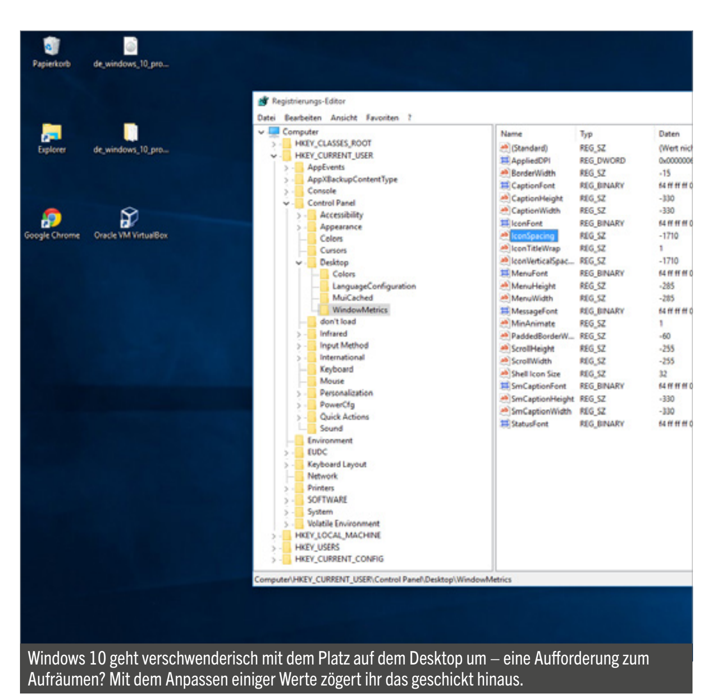
Des Weiteren lässt euch Windows 10 sowohl in der Pro- als auch in der Home-Version die Wahl, eure Gerätetreiber über Windows Update zu beziehen. Während diese Option für ambitionslose PC-Nutzer sehr praktisch sein mag, dürfte die Update-Frequenz für Spieler vor allem bei Grafikkartentreibern viel zu niedrig sein. Falls ihr euch selbst um die Treiber kümmert, könnt ihr diese Funktion in den Systemeigenschaften deaktivieren. Drückt dazu die Windows- und Pause-Taste gleichzeitig und klickt links auf „Erweiterte Systemeigenschaften“. Wählt im folgenden Dialog den Tab „Hardware“ und klickt auf den Button „Geräteinstallationseinstellungen“. Hier wählt ihr die für euch passende Option.

BACKUPS UNTER WINDOWS 10

In der Settings-App befinden sich auch die Punkte zur Sicherung und Wiederherstellung. Jedoch scheint dieses Einstellungsmenü noch nicht voll ausgebaut zu sein. Denn zurzeit lässt sich über dieses Fenster lediglich der Dateiversionsverlauf konfigurieren. Dieser ist zwar zweifellos eine gute Backup-Funktion, jedoch hilft diese Art der Sicherung wenig weiter, wenn bei Windows selbst ein Problem auftritt.

Um Windows 10 komplett zu sichern, ist wie schon seit Windows 7 das gute, alte „Sichern und Wiederherstellen“ zuständig, auch wenn die Beschreibung in der neuen Systemsteuerungs-App suggeriert, das Menü würde nur noch dem Wiederherstellen früherer Sicherungen dienen. Geht hier so vor, wie bereits zu Beginn des Artikels beschrieben. Eine Windows-Neuinstallation ist der beste Zeitpunkt, ein regelmäßiges System-Backup für Notfälle einzurichten.

Windows 10 bietet zudem eine weitere, Windows-7-Nutzern möglicherweise gänzlich unbekannte Sicherungsfunktion. Dabei handelt es sich um den bereits genannten Dateiversionsverlauf, eine verbesserte Ausgabe der bereits in Windows 7 angebotenen Dateiversionshistorie. Letztere legt Datei-Backups nur dann an, wenn Windows einen Wiederherstellungspunkt erstellt. Die Dateiversionshistorie erstellt dagegen unabhängig davon regelmäßige Datei-Backups. Ihr aktiviert diese Funktion, indem ihr in den Einstellungen unter „Update und Sicherheit“ ein Laufwerk für den Dateiversionsverlauf hinzufügt. Das reicht bereits für den Start der Sicherung aus. Für die volle Konfigurationsvielfalt ruft ihr dagegen den entsprechenden Punkt in der klassischen Systemsteuerung auf.



Windows 10 geht verschwenderisch mit dem Platz auf dem Desktop um – eine Aufforderung zum Aufräumen? Mit dem Anpassen einiger Werte zögert ihr das geschickt hinaus.

SO HABT IHR DAS INFO-MENÜ VOLL IM GRIFF

Eine der zentralen Neuerungen von Windows 10 ist das Info-Menü, derzeit wohl noch besser unter seinem englischen Namen „Action Center“ bekannt. Dabei handelt es sich um das Menü, das hinter dem Sprechblasen-Icon in der Tray-Leiste zu finden ist und alle Benachrichtigungen von Apps und Betriebssystem sammelt. Des Weiteren dient der Software-Helfer als Anlaufpunkt für diverse Schnellstart-Optionen.

Diese sind zum Teil konfigurierbar, das dazugehörige Menü findet ihr in den Einstellungen unter „System“ – „Benachrichtiungen und Aktionen“. Dort könnt ihr beispielsweise die Belegung der vier standardmäßig sichtbaren Schnelleinstellungs-Buttons verändern. Weiter unten auf der gleichen Übersichtsseite legt ihr die Regeln für die Windows- und App-Benachrichtigungen fest. Falls ihr jedoch keine Benachrichtigungen oder nur Hinweise einzelner Apps und Programme angezeigt bekommen wollt, stellt ihr das hier für jede entsprechend ein. Auch das komplette Deaktivieren des Info-Centers ist generell möglich. ❏

FAZIT

Windows 10 ist gerade erst erschienen, bietet durch die öffentlich stattfindende Entwicklung aber bereits jetzt eine Vielzahl an dokumentierten und undokumentierten Einstellungsmöglichkeiten. Die Anzahl der Stellschrauben dürfte in den kommenden Monaten dank der aktiven Community nochmals stark zunehmen.



EINSTEIGER-PC

Das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt bei unserem Einsteiger-System. Die optischen Einbußen beim Spielen halten sich in Grenzen.

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD FX-6300 + ... Alpenföhn Brocken Eco
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne/3,5 GHz (Turbo 4,1 GHz)
Preis: .... **102 Euro** + **28 Euro**

ALTERNATIVE

Wer lieber eine Intel-CPU als Rechenzentrale in seinen Spiele-PC möchte, dem empfehlen wir den **Core i3-4170** für **114 Euro**. Der verfügt zwar nur über zwei Kerne und Hyperthreading, reicht aber dank seines hohe Basistaktes von 3,7 GHz für die meisten Spiele noch aus. Da der **Core i3-4170** wenig Übertaktungspotenzial bietet, könnt ihr ihn mit Boxed-Kühler kaufen.

GRAFIKKARTE

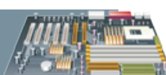


Hersteller/Modell: .... Asus R9 380 Strix DC2OC-2G5
Chip-/Speichertakt: ..... 990/2.750 GHz
Speicher/Preis: .... 2 Gigabyte HBM/**210 Euro**

ALTERNATIVE

Wer auf die Leistungsaufnahme schaut, ist mit der **MSI GTX 960 Gaming 2G** für **210 Euro** besser bedient, da diese unter Last rund 50 Watt weniger Strom verbraucht. Allerdings ist auch die **MSI GTX 960 Gaming 2G** mit nur **2 GB VRAM** bestückt. Das führt vor allem bei *Watchdogs*, *Assassin's Creed: Unity* oder *Project Cars* zu Rucklern oder optischen Einbußen.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus M5A97 R2.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 (3), x1 (2), PCI (3), 4x USB 3.0, **76 Euro**

ALTERNATIVE

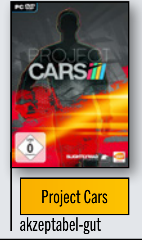
Nutzt ihr eine Intel-CPU, benötigt ihr auch eine passende Hauptplatine. Unsere Empfehlung: Das **Asus B85-Pro Gamer Evo R2.0 (Sockel 1150, B85-Chipsatz)** für **94 Euro.** Neben **vier DDR3-Speicherplätzen** bietet die für **AMD 2-Way-Cross-FireX (x16/x4)** optimierte Asus-Platine noch **einen PCI-E-3.0-, zwei PCI-E-2.0- (x16/x4) sowie zwei PCI-Steckplätze.**

SPIELEN MIT GERINGEM BUDGET

- ⊞ Die Kombination aus FX-6300 und R9 380 ermöglicht bei *GTA 5* Spielspaß mit hohen Details.
- ⊟ Dank Radeon-Schwäche müsst ihr bei *Project Cars* für flüssige Rennen Details abschalten.
- ⊟ Eine Bildrate von 30 Fps ist bei *Witcher 3* in 1080p nur mit leichter Detailreduktion möglich.



GTA 5
gut



Project Cars
akzeptabel-gut



The Witcher 3
gut

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ...... OCZ Arc 100/ .... Toshiba DT01ACA200
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/240 Gigabyte/ .... 2.000 GByte
U pro Min./Preis: ..../7.200/**85 Euro**/**67 Euro**

RAM



Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance Pro (Silber) (CMY8GX3M2A2400C11)
Kapazität/Standard: ... 2x 4 Gigabyte/DDR3-2400
Timings/Preis: .... 11-13-13-31/**57 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Nanoxia Deep Silence 3, gedämmt, drei 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**70 Euro**)
Netzteil: .. Cooler Master V450SM 432 Watt (**73 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD-RW) (**12 Euro**)



GAMESCOM 2015: SPEED LINK VELATOR – GÜNSTIGES MECHANISCHES KEYBOARD

Ihr wollt eurem Spielerechner eine preiswerte mechanische Tastatur spendieren? Wie wäre es mit Speedlinks Velator.

Billig ist der Einstieg in die Welt der mechanischen Tastenbretter nicht. Selbst Geräte mit Minimalausstattung sind oft nicht unter 100 Euro zu haben. Mit der auf der Gamescom gezeigten und für das erste Quartal 2016 geplanten Velator präsentiert Speedlink ein mechanisches Keyboard im Vollformat für 69 Euro. Die Ausstattung der Velator ist gar nicht mal schlecht: Über die FN-Taste sind acht Zusatzfunktionen ansteuerbar. Für Makros, die in fünf Profilen per Software abgespeichert werden, stehen 10 Tasten bereit. Bei Tastenschalterbestückung wählt man die ein akustisches und haptisches Feedback (Klick) gebenden Kailh-Blue-Modelle, die durch eine Gummikappe (siehe Bild) geschützt werden.



▲ Mit Speedlinks erster und günstiger mechanischer Tastatur debütiert ein Schalterschutz aus Gummi.

MITTELKLASSE-PC

Dank der neuen Radeon R9 390 müsst ihr beim Spielen aktueller Titel selten auf Details verzichten.

€ 1.236,-

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-4460 + Alpenföhn Brocken Eco
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,2 GHz (Turbo 3,4 GHz)
Preis: .... **179 Euro + 28 Euro**

ALTERNATIVE

Eine AMD-CPU, deren Leistung mit dem **Core i5-4460** vergleichbar ist, wäre der **FX-8350 (4m/8t/4,0 GHz/Turbo 4,2 GHz)** für **170 Euro**. Obwohl der von AMD mitgelieferte Boxed-Kühler, der FX-8350, auch beim Spielen noch gerade ausreichend kühlt, raten wir vor allem, für eine mögliche Übertaktung diesen ebenfalls durch den **EKL Alpenföhn Brocken** zu ersetzen.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Sapphire R9 390 Nitro
Chip-/Speichertakt: ..... 1.010/3.000 GHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte HBM/**339 Euro**

ALTERNATIVE

Den Fans des Rennspiels *Project Cars* raten wir zu einer Nvidia-Grafikkarte, da der Titel immer noch mit Radeon-Karten Probleme hat. Für Stromsparer wäre eine GTX 970 wie die **Gainward GTX 970 Phantom** für **335 Euro** eine echte Alternative. Alle R9-390-Modelle machen nämlich im direkten Vergleich mit einer hohen Leistungsaufnahme auf sich aufmerksam. Im Gegenzug profitiert ihr bei *Watch Dogs* und *Batman Arkham Knight* spürbar von den 8 GByte HBN-Grafikspeicher.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Gigabyte GA-H97-D3H
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1150 (H97)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, 3.0 x16 (1), 2.0 x1 6 (1), X1 (1), PCI (3)/**97 Euro**

ALTERNATIVE

Kommt in eurem Zocker-PC der **AMD FX-8350** zum Einsatz, wird eine **Hauptplatine** mit **Sockel AM3+** wie die **Asus M5A97 R2.0** (**AMD-970-Chipsatz**) für **94 Euro** benötigt. Das Asus-Board bietet eine volle AMD-Multi-GPU-Kompatibilität, denn es unterstützt AMDs Zwei-Wege-CrossfireX (x16/x4).

RAM



Hersteller/Modell: .... G-Skill Trdent X (F3-1600C7D-16GTX)
Kapazität/Standard: .. 2x 8 Gigabyte/DDR3-1600
Timings/Preis: .... 7-8-8-24/**106 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Crucial BX100/ .... Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/3.000 GByte
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**170 Euro/86 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Fractal Design Define R5/Dämmung, zwei 140-mm-Lüfter mitgeliefert (**100 Euro**)
Netzteil: .. Be Quiet Straight Power 10 700 Watt (**119 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD+/-RW: 24x/24x/6x/5x/16x, 8x DVD-R DL) (**12 Euro**)

DAS AUGE DARF MITSPIELEN

- ⊞ Bei *GTA* müsst ihr lediglich auf MSAA sowie ein paar weitere, kaum sichtbare Details verzichten.
- ⊟ Aufgrund der Radeon-Schwäche läuft *Project Cars* mit 60 Fps nur bei leichter Detailreduktion.
- ⊞ *The Witcher 3* läuft ruckelfrei mit allen Details, wenn Hairworks und HBAO+ deaktiviert sind.

GTA 5	Project Cars	The Witcher 3
gut-optimal	gut	gut-optimal

▲ An der linken Seite der MMO-Maus sind ab Werk zwölf Halterungen für Daumentasten angebracht. Deren Bestückung ist den Nutzern überlassen.

GAMESCOM 2015: ROCCAT PRÄSENTIERT FINALE VERSION DER NYTH

Für die MMOs- und MOBAs-Fans hat Roccat mit der Nyth eine besondere Maus im Angebot, bei der die zwölf Daumentasten austausch- und frei konfigurierbar sind.

Die mit 18 Knöpfen ausgestattete und mit bis zu 12.000 Dpi (Philips Twin Tech R1 Laser Sensor) abtastende Roccat Nyth bietet die für das MMO-Genre typischen zwölf Daumentasten. Anders als bei der Konkurrenz lassen sich diese jedoch herausnehmen und neu anordnen. Der Spieler kann also nicht nur die Belegung der Knöpfe ändern, sondern das gesamte Layout auf seine Bedürfnisse anpassen. Roccat liefert Einzel- und Doppeltasten sowie ein Element mit Daumenablage mit, das acht der zwölf Tastenhalterungen belegt. Per 3D-Drucker kann man sich auch eigene Variationen erstellen oder 3D-Muster bei Roccat herunterladen. Eine weitere Besonderheit der für 130 Euro erhältlichen Nyth ist das austauschbare Seitenteil und die mit der Maus debütierende Swarm-Software.



▲ Die ergonomisch geformten Seitenteile der Roccat Nyth sind austauschbar und für den Palm- oder Claw-Griffstil bei Spielen optimiert.

HIGH-END-PC

Nichts für Sparfüchse: Mit unserer High-End-Empfehlung, wird der Begriff Detailreduktion zum Fremdwort.

€ 2.350,-

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-5820K + Thermalright HR-02 Macho Rev. B
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,5 GHz (Turbo 3,9 GHz)
Preis: .... **403 Euro** + **41 Euro**

ALTERNATIVE

Intel hat zur Gamescom mit dem **Ci7-6700K (370 Euro)** und dem **Ci5-6600K (250 Euro)** die neuen **Skylake-Modelle** veröffentlicht. Da hierfür aber noch wenig kompatible Z-170A-Boards zur Verfügung stehen, solltet ihr die Haswell-E-CPU vorziehen.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Gainward GTX 980 Phantom
Chip-/Speichertakt: ..... 1.304/3.600 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5 RAM/**503 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs R9-Fury-Modelle, z. B. **die Asus R9 Fury Strix (630 Euro)**, sind in 1080p nicht schneller als die **GTX 980**. Wie bei den **Radeon-R9-390X-Karten** zeigt sich der Leistungsvorteil gegenüber der **GTX 980** erst in 1440p und 2160p.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI X99S SLI Plus
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/2011-v3 (X99)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 8x DDR4, x16 3.0 (4), x1 2.0 (2), 1x M.2 32Gb/s/**211 Euro**

ALTERNATIVE

Platinen für Skylake-CPUs sind wie die **MSI Z170A Gaming M3** für **154 Euro** seit dem Launch des **Core i7-6700K** und **Core i5-6600K** nicht immer verfügbar. Egal ob ihr auf eine solche oder eine Sockel-2011-v3-Platine aufrüstet, DDR4-RAM ist Pflicht!

RAM



Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance LPX (CMK16GX4M4B3200C16)
Kapazität/Standard: ... 4x 4 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-18-18-36/**188 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo/ .... Western Digital Red (WD60EFRX)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/1.000 GB/6.000 GByte (5.400 U/min, 64 MB Cache)
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**356 Euro**/**259 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Phanteks Enthoo Luxe, Sichtfenster, 1x 200/2x 140-mm-Lüfter mitgeliefert. (**155 Euro**)
Netzteil: .. Enermax Platinmax 850W/850 Watt (**160 Euro**)
Laufwerk: . DVD/BD-Brenner Asus BW-16D1HT (Blu-ray/ DVD Single und Dual Layer) (**74 Euro**)

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

DETAILREDUKTION? NICHT NÖTIG

- *GTA 5* ist mit maximalen Einstellungen unter „Erweiterte Grafikeinstellungen" flüssig spielbar.
- Dank GTX 980 läuft *Project Cars* fast immer mit 60 Fps bei allen Details sowie aktiviertem SMAA.
- Bei *The Witcher 3* ist eine konstante Framerate von 60 Fps inklusive Hairworks sowie HBAO+ möglich.

GTA 5	Project Cars	The Witcher 3
optimal	optimal	optimal

▲ Endlich leise: Mit der auf der Gamescom gezeigten Corsair Strafe geben die lautlosen Cherry-MX-RGB-Silent-Tastenschalter ihr Debüt.

GAMESCOM 2015: NEUE TASTENSCHALTER VON EPIC GEAR UND CHERRY

Viele Hardware-Hersteller nutzen mittlerweile die Gamescom für Produktneuvorstellungen. So auch Epic Gear und Corsair.

EG Mechanical Switch lautet der Name von Epic Gears erstmals in Köln gezeigten mechanischen Tastenschaltern. Deren Druckpunkt liegt bei 50 Gramm und anders als bei den Modellen von Cherry oder Kailh wird der Auslösepunkt schon nach 1,5 mm erreicht (Anschlagsweg: 4 mm). Dadurch reagieren die Tasten der Epic Gear Dezimator, in welche der taktile und klickende lila Schaltertyp (70 Mio. Betätigungen garantiert) eingebaut ist, schneller als bei der Konkurrenz. Auch Corsair sorgte für einen Überraschung auf der Messe. In der dort gezeigten Corsair-Strafe-Tastatur waren nämlich erstmals Cherrys neue MX-RGB-Silent-Tastenschalter verbaut. Die sind bei Betätigung kaum hörbar.



▲ Epic Gear bestückt die neue Dezimator-X-Tastatur mit selbst gefertigten mechanischen EG-Lila-Tastenschaltern.

UNSER GRÖSSTER FANG.

ran FOOTBALL

NFL LIVE

JEDEN VERDAMMTEN SONNTAG. ZWEI SPIELE LIVE.

SO ▸ AB 13. SEP ▸ 18:55

NFL

DIFFERENT.

ÜBERALL KOSTENLOS EMPFANGBAR.

PROSIEBENMAXX.DE

PC Games im September



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!

Von: Wolfgang Fischer

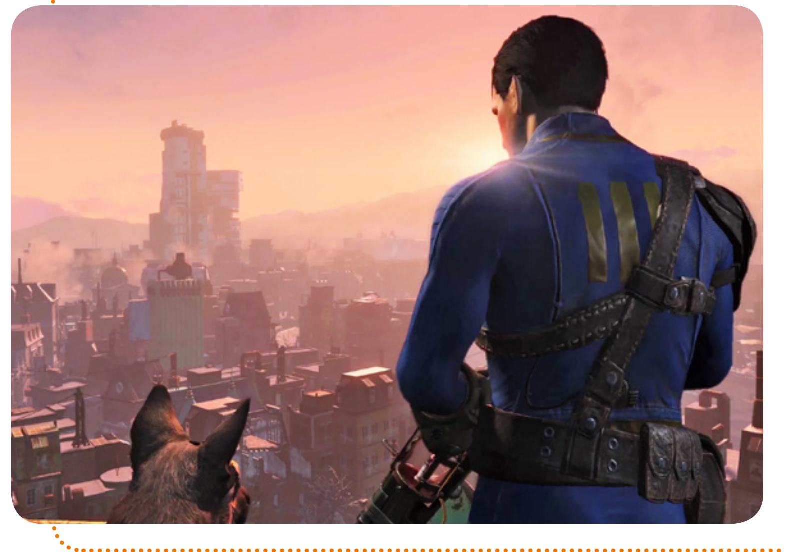
Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

Ihr habt gewählt: Das sind die Gewinner des Computec BÄM! Awards 2015!



Die Entscheidung bei Deutschlands größtem Publikumspreis für Computerspiele ist gefallen: Die Leser der Print- und Online-Publikationen von PC Games, Games Aktuell, play[4], XBG Games, 4players, N-ZONE und weiteren Computec-Medien haben in den vergangenen Monaten in der mittlerweile achten Auflage des BÄM! über die besten und am meisten ersehnten Games abgestimmt. Der große Gewinner des diesjährigen Awards ist *Fallout 4*, das von den Lesern und Usern der Computec-Magazine und -Webseiten sowohl für PC als auch für Playstation 4 in der Most-Wanted-Abstimmung an die Spitze gewählt wurde.

▼ Der große Abräumer in diesem Jahr: das Rollenspiel *Fallout 4* von Bethesda steht bei unseren Leser ganz hoch im Kurs!



Die Sieger der einzelnen Kategorien im Überblick:

Adrenalin: The Last of Us Remastered (Sony Computer Entertainment)

Intelligenz: Cities: Skylines (Paradox Interactive)

Teamgeist: Evolve (2K Games)

Weltenbummler: The Witcher 3: Wild Hunt (CD Projekt RED)

Mobile-Game: The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D (Nintendo)

Hardware/Zubehör: Geforce GTX 980 (Nvidia)

Most Wanted PC: Fallout 4 (Bethesda)

Most Wanted Playstation: Fallout 4 (Bethesda)

Most Wanted Xbox: Star Wars: Battlefront (Electronic Arts)

Most Wanted Wii U: The Legend of Zelda (Nintendo)

Most Wanted Mobile: The Legend of Zelda: Triforce Heroes (Nintendo)

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde





Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

PC-Games-Podcast

Hören (und sehen), was gespielt wird!



Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 270 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.

Im nächsten Heft

❑ Aktuell

Anno 2205



Für PC-Strategen das wichtigste Spiel der Jahres: Das neue *Anno* entführt euch in eine herrliche detaillierte Zukunftsvision mit toller Grafik. Wir verraten, wie sich eine fast fertige Fassung des Titels spielt!

❑ Test

FIFA 16 vs. PES 2016 | Der alljährliche Showdown der beiden renommierten Fußballserien.



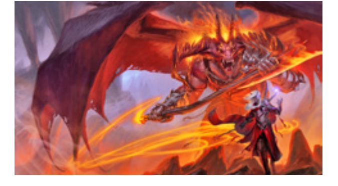
❑ Test

Might & Magic Heroes 7 | Die beliebte, süchtig machende Strategiereihe ist endlich wieder da!



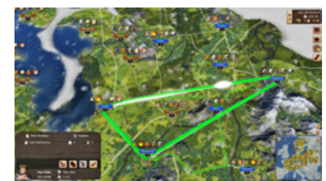
❑ Test

Sword Coast Legends | Coole Rollenspiel-Action mit Dungeons&Dragons-Lizenz.



❑ Test

Grand Ages: Medieval | Made in Germany: Wie gut ist der Strategietitel von Kalypso geworden?



PC Games 10/15 erscheint am 30. September!

Vorab-Infos ab 26. September auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

RISE OF VENICE



Herrlich umfangreich und motivierend: Starkes Strategiespiel von den Machern der Serien *Patrizier* und *Port Royale*.

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Print Peter Bathge, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß,
Mitarbeiter dieser Ausgabe Robert Bannert, Marc Brehme, Christian Dörre, Thorsten Küchler, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Reinhard Staudacher, Raffael Vötter, Daniel Waadt
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Jasmin Sen
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © 2K Games
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar, Thomas Eder

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

JM
Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH